PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
Nro 14 • MARZO 2000
ISSN 1514-0466





MARIO PARTY 2

¡El nuevo super juego de Nintendo 64!

Analizamos las últimas novedades de Dreamcast

Crazy Taxi
Soul Reaver
Zombie Revenge

¡Y como siempre, los reviews y previews de tus juegos favoritos!

MEDIEVIL 2



ARMORED CORE 2



VAGRANT STORY





ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00014

LAS GUIAS DE TOMORROW NEVER DIES, TOY STORY 2 Y LOS MEJORES TRUCOS!

Index
índice



Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Marzo 2000

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Máximo Frias
Maximiliano Ferzzola
Rodolfo A. Laborde
Marcelo Peñalver
Yago "Noi" Fandiño

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Paraguay 2452 4° B Capital Federal. C.P. 1121.
Tel.: 4961-8424 - Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Marzo de 2000

PS2

Les presentamos una nota exclusiva con todos los detalles sobre lo que será el lanzamiento de la

Página 20







Nota del Editor

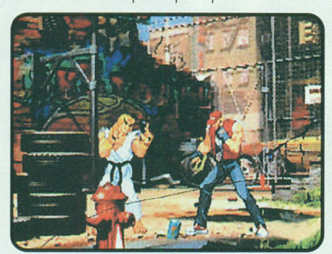
Dicen que este año 2000 va a traer muchos cambios y todos buenos, así que en Next Level nos pusimos las pilas y decidimos implementar muchas cosas nuevas para hacer de nuestra revista la mejor de todas. Parte de esos cambios -que cada vez serán más y estarán llenos de sorpresas- pueden verlos en este número: tenemos los anticipos de lo mejor que se viene en un nuevo formato con mucha más información, fotos más grandes y revisiones más extensas de los últimos juegos disponibles en nuestro país. ¿Por qué? ¡Porque creemos que el apoyo que ustedes los lectores nos dan mes a mes se merece la más inteligente y completa información!
Les hemos preparado un informe especial sobre el lanzamiento de la flamante PlayStation 2 de Sony, y les contamos todo sobre dos maravillas que se adueñaron de la Editorial: Mario Party 2 y Crazy Taxi. ¡A no perdérselos!
Queremos aprovechar también para dar la bienvenida a nuestros nuevos colaboradores. Uno de ellos, Maximiliano "MadMax" Ferzzola, es nuestro especialista en terror y además un tipo que sabe grosso del mundo del entretenimiento. Ya pudieron leer en NL Extra su solución a la ultima aventura de Lara Croft y, en nuestra edición número 13, sus super notas de Resident Evil; ahora también podrán disfrutar de sus consejos de espía para llegar al final de la nueva aventura de James Bond, Tomorrow Never Dies, que encontrarán en las últimas páginas, además de sus ya habituales Final Tests. ¡Bienvenido, MadMax!
Otro es Fito, alias "Rodolfo Laborde", el nuevo especialista en japonés de la Editorial, que junto a nuestro corresponsal en Japón (code: "IA") nos mantendrán al tanto de lo último que ocurra en el país del Sol Naciente. Fito es el único de nosotros capaz de jugar tranquilamente la versión original de Shenmue como si la estuviera leyendo en castellano... ¡que envidia, Fito! Gracias a este extraño muchacho, alto como una montaña, implementaremos una nueva sección.-llamada Hands-On- en la que podrán enterarse con mayor precisión de cómo serán los juegos japoneses en sus versiones finales una vez que sean traducidos al inglés, algo que hasta ahora nos resultaba imposible de hacer, así como también cuando dispongamos de las versiones Beta (a medio completar) que nos envíen las compañías y podamos probarlas para contarles en detalle lo que pueden esperar. ¡Fito también se despacha en este número con la solución completa de Toy Story 2 además de varios Final Tests y la mencionada sección estreno de este mes!
Le damos también una calurosa bienvenida a Yago "Noi" Fandiño, que además de trabajar en una de las agencias de publicidad más importantes del país también se las arregla para producir material para la revista. Podrán ver varios trabajos de Yago en nuestra sección Final Test.
Por último, se ha incorporado Marcelo Peñalver, el hermano de nuestro "Boss" Maximiliano, que de repente se reveló como uno de los mejores revisores de este equipo que no para de crecer. Que quede claro, eso sí, que aunque el tipo se haya ganado su lugar demostrando que sabe hacer el trabajo, por el sólo hecho de ser el hermano del Boss procederemos a hacerlo objeto de todo tipo de bromas pesadas.
Por otro lado, queremos agradecerles el impresionante recibimiento que le hicieron a Next Level Extra. Se ve que hacía falta una solución completa de Tomb Raider: The Last Revelation, la aventura final de Lara Croft, algo que nadie más pudo -ni puede- ofrecerles. ¡Gracias, gracias a todos! NL Extra seguirá saliendo periódicamente y se encargará de llevar el gran peso de la mayoría de los trucos y soluciones, algo que muchos nos piden diariamente en sus cartas. La verdad, cuando la lanzamos tuvimos que enfrentarnos a una difícil decisión: ¿publicábamos la solución completa de The Last Revelation, o sólo una parte, a fin de dejar más lugar para los trucos? Nos decidimos por lo primero porque nadie lo había hecho en la Argentina ni en ninguna otra publicación del mundo. Fue un trabajo impresionante de nuestro nuevo amigo MadMax. Y no nos equivocamos. ¡Pero, por las dudas, quédense tranquilos que la próxima NL Extra les va a traer la guía completa de Gran Turismo 2 y más de un CENTENAR DE TRUCOS de los juegos más calientes y pedidos por ustedes! De esta manera, Extra se convierte en el complemento ideal de su revista.
Ahora sí, pasen al nuevo y cambiante mundo de Next Level.
¡Nos vemos en abril... ah, y prepárense porque se vienen no una, sino DOS sorpresas espectaculares!

- Durgan A. Nallar

UN PROYECTO MÁS QUE AMBICIOSO

La compañía japonesa Capcom recientemente dio a conocer sus preparativos para que los juegos de pelea a través de Internet dejen de ser un sueño

Sin lugar a dudas, éste es uno de los anuncios más importantes de los últimos tiempos, porque si llega a funcionar como está previsto, revolucionará por completo al género.
Sin ir más lejos, imagínense estar sentados cómodamente en sus casas mientras se agarran a los bifes con gente de otros lugares del mundo, que ni siquiera conocen... interesante propuesta ¿no? Bueno, lo cierto es que este proyecto ya tiene bases bastante sólidas y de hecho los tres primeros títulos de Capcom que soportarán Internet ya están en camino.



Empezaremos a verlos aproximadamente a partir del mes de Abril en sus versiones de salón y Dreamcast.
Los títulos que tendrán el privilegio de ser los pioneros del género en Internet, serán Marvel vs Capcom 2, Power Stone 2 (vean la sección First Approach para más información) y aparentemente nada menos que el esperado SNK vs Capcom.
Hay algunos rumores que indican que no sólo los usuarios de Dreamcast podrán jugar a través de la red gracias al módem que tiene esta consola, porque las versiones de salón de estos juegos también vendrán equipadas para conectarse. Lo que no se sabe, en caso de que sea cierto, es de qué forma se lo implementará en este tipo de máquinas.



Al parecer, Capcom pretende tener funcionando la infraestructura que le permitirá a la gente jugar estos títulos a través de Internet alrededor del mes de Mayo, pero en un principio esto se hará únicamente en Japón, en forma experimental.
Si todo sale bien, se calcula que tomará un par de meses más para que empiecen a aparecer servidores destinados a estos juegos en el resto del mundo, lo que originará una movida realmente alucinante, con ránkings y todo lo que se puedan imaginar, así que estén atentos porque muy pronto habrá más novedades sobre este tema.

TUROK UNA VEZ MÁS

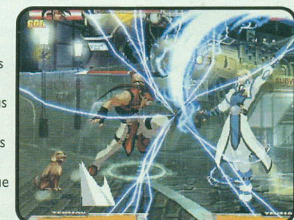
Acclaim está trabajando en la tercera parte de este conocido juego de acción para N64

Hace poco tiempo, la compañía Acclaim dio a conocer las primeras imágenes de lo que será el tercer título de una de las series de juegos de acción más populares de la N64, como es Turok.
El nombre completo de este nuevo proyecto es Turok 3: Shadow of Oblivion y aparentemente la acción se desarrollará a partir del final de Turok 2. Según sabemos, el juego estará compuesto por unos 20 niveles y podremos usar 24 armas diferentes entre las que se encontrarán algunas de las más conocidas del título anterior.
Por otro lado, Turok 3 nos dará la posibilidad de elegir a dos personajes diferentes y tendrá aproximadamente 40 nuevos enemigos. Además, es muy posible que use el Pack de expansión de la N64 para funcionar en alta resolución y que el juego nos dé la posibilidad de grabar en cualquier lugar; incluso tendrá una opción de "Autosave", para que no tengamos que preocuparnos en caso de que nos maten por accidente.
Todavía Acclaim no mencionó ninguna fecha para el lanzamiento, pero ya ven que tenemos indio para rato.

GUILTY GEAR X

Ark System Works nos presenta los últimos detalles sobre la continuación de uno de sus títulos más exitosos

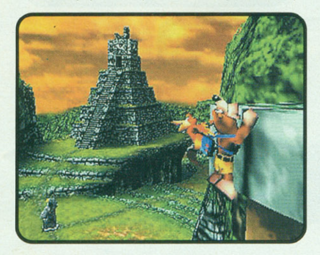
Después de haber logrado un sensacional éxito en PlayStation con Guilty Gear y, luego de haber pasado bastante tiempo sin que apareciera una continuación, finalmente la espera de muchos llegará a su fin, ya que esta compañía está preparando lo que ellos aseguran será una espectacular continuación, que en un principio saldrá solo para Dreamcast alrededor del mes de Mayo.
Con muchos de los personajes del título original y algunos nuevos luchadores, Guilty Gear X tendrá un estilo muy similar al de los más conocidos juegos de Capcom, especialmente por sus gráficos y efectos especiales, que gracias al poder de la Dreamcast parece que serán de lo mejor.



BANJO-TOOIE

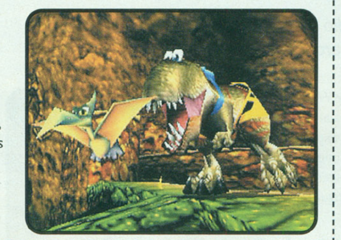
De la mano de Rare, con algunos importantes cambios y espectacular como nunca vuelve uno de los éxitos más grandes de todos los tiempos en Nintendo 64

Todos los poseedores de una N64 recuerdan sin duda al dúo más estrambótico del mundo. ¿A quiénes nos referimos? Al único oso que lleva un pájaro desenfrenado en la espalda, a modo de mochila... Banjo, el oso, y Kazzoie, el pajarraco, se preparan para volver a las andadas en esta nueva super aventura de Rare. Como recordarán, en Banjo-Kazzoie, el primer juego de este equipo loco, podíamos dirigir a Banjo y





también a Kazzoie, porque algunas cosas sólo podía resolverlas uno de los dos, así que se complementaban a las maravillas. El oso pasaba a la espalda del pajarraco, por ejemplo, y el juego seguía adelante y a todo ritmo.
También se acordarán que había secretos en Banjo-Kazzoie que no se podían alcanzar. ¡Pues bien! Ahora tendremos la oportunidad de hacerlo, porque en Banjo-Tooie se nos dirá cómo, y además podremos utilizar los nuevos secretos que encontremos en Kazzoie al volver a Tooie. ¡Increíble!
Banjo-Tooie tiene mejoras tecnológicas espectaculares, incluyendo iluminación en tiempo real, texturas optimizadas, un sistema de cámara más eficiente y nuevas opciones de sonido. Habrá ocho enormes mundos para explorar (algo así como 150 áreas, che), varios minijuegos y nuevos personajes para interactuar. ¡Ahora podremos separar a Kazzoie de Banjo en cualquier parte y además controlar en algún momento de la aventura al querido Mumbo Jumbo! Todo señala que la diversión está servida. Mejor aún, porque podrán participar hasta cuatro jugadores. La cosa se larga en el invierno. ¡Una maza!



FINAL FANTASY VIII ALCANZA EL MILLÓN DE UNIDADES VENDIDAS

El éxito del último juego de la clásica serie ya vendió más de un millón de unidades sólo en los Estados Unidos. En todos lados no se habla más que de este juegazo, y con toda la razón. El presidente de Square Electronics Arts salta en una pata de contento, y además apuesta todas las fichas a que la conversión para PC obtenga un resultado parecido una vez que el público conozca con detalle al producto. El éxito de la serie en esta plataforma está casi asegurado, dado el revuelo causado hace dos años con la llegada de FF7 al mundo de las computadoras personales. Sabido es que los usuarios de PC tienen gustos diferentes a los de consolas, pero una buena historia como la del RPG de Square es bienvenida en todos lados y, quién sabe, puede contribuir a que ambos mundos se acerquen un poco más y en consecuencia todos salgamos beneficiados.
Por estas pampas, en tanto, los jugadores opinan igual, ya que es el juego que tomó la delantera en nuestro concurso. ¡Prácticamente no hay nadie que deje de nombrarlo como el mejor de 1999!



Fechas de Salidas



Playstation

MARZO

Eagle One - Infogrames
Silent Bomber - Bandai
Beatmania 5th Mix - Konami Jap.
Battle Tanx: Global Assault - 3DO
Guitar Freaks: 2nd Mix - Konami Jap
Hot Shots Golf 2 - SCEA
Ace Combat 3 - Namco
Galerians - Crave Interactive
Countdown Vampires - Bandai
Street Sk8ter 2 - EA
Rally Championship - EA
Striker Pro 2000 - Infogrames
Sim Theme Park - Maxis
Syphon Filter 2 - 989 Studios
Rayman 2 - Ubi Soft
MK: Special Forces - Midway
Need for Speed 5 - EA
Gauntlet Legends - Midway
Vanark - Jaleco
Colony Wars: Red Sun - Psygnosis
Softball - 3DO

Dreamcast

MARZO

Omikron -Eidos
VIVA Soccer -Interplay
Rainbow Six - Majesco
Carrier - Jaleco
Dead or Alive 2 - Tecmo
Virtua Striker 2 - Sega
Sega GT: Homologation Sp (Jap) - Sega
Resident Evil: Code Veronica - Capcom
Toy Story 2 - Activision
MDK 2 - Interplay

Nintendo

NINTENDO 64 - MARZO

Pokémon Stadium - Nintendo
Transfer Pack (Accesorio) - Nintendo
Carmageddon - Titus Software
Hydro Thunder - Midway
X-Men - Activision

GAME BOY - MARZO

1942 - Capcom
Carmageddon -Titus Software
Resident Evil - Capcom

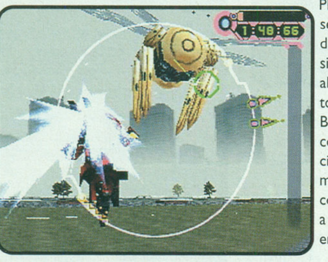
Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA o Japon y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

BUENAS NUEVAS PARA LOS AMANTES DEL ANIMÉ

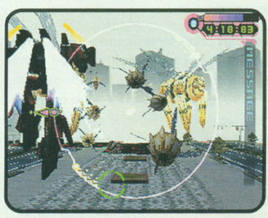
En poco tiempo más tendremos en nuestas pantallas toda la acción y el descontrol de las mejores series niponas

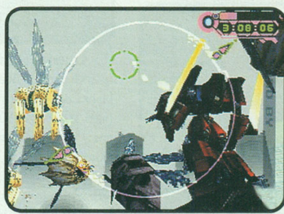
Si ustedes son fanáticos de los animé japoneses del estilo de Neon Genesis Evangelion o Macross y tienen una PlayStation, entonces están de suerte, porque muy pronto podrán vivir los espectaculares combates entre robots gigantes y bizarros alienígenas que normalmente se ven en ese tipo de películas.

Love & Destroy es el nombre de este título, que está siendo desarrollado por la gente que estuvo a cargo de joyas como Guilty Gear, que actualmente es uno de los mejores juegos de pelea 2D de la Play. Este título será un juego de acción similar en algunos aspectos a Omega Boost, pero con la diferencia que muchos de los combates van a transcurrir en medio de ciudades en las que podremos destruir todo a nuestro paso... ¡incluyendo los edificios, por supuesto!



En Love & Destroy vamos a tener tres "Mechs" diferentes a nuestra disposición, para arrasar con cualquiera que se nos quiera hacer el piola y por lo que se puede ver en las primeras imágenes, parece que estamos frente a lo que será toda una revelación en su género.





¡RACER EN LA DREAMCAST!

Finalmente LucasArts se decidió a hacer la esperada conversión para Dreamcast de este conocido arcade basado en el Episodio 1

El año pasado todos nos pusimos de cabeza con el estreno del Episodio Uno de Star Wars, y luego dimos vueltas hasta atornillarnos al piso cuando tuvimos la oportunidad de experimentar en la N64 la misma sensación que el pequeño Anakin Skywalker durante la escena aquella de la carrera de pods. Racer inaugura el uso de la licencia de la Guerra de las Galaxias en la Dreamcast. Recordemos que Sega no publicó ningún título basado en la popular serie durante el reinado de su consola Saturn, y ya justo cuando habíamos perdido las esperanzas ¡la Fuerza vino en nuestra ayuda!

Como ya sabrán si son lectores asiduos de Next Level, Racer propone una vertiginosa carrera a bordo de cápsulas arrastradas por turbinas a escasos metros del suelo de varios y curiosos mundos... la sensación de velocidad es terrible y adictiva, y además podemos mejorar las partes de nuestros carros con lo que ganemos compitiendo. Teniendo en cuenta la potencia del hardware de la DC, es de esperar gráficos impresionantes, la mejor banda de sonido y otros portentos tecnológicos de magnitud cósmica.





LA CHICA DE EIDOS TAMBIEN

Alemania fue el lugar elegido para la presentación de las primeras versiones de Tomb Raider creadas para la poderosa plataforma de Sega

Sin embargo, al parecer las imágenes de Lara Croft en movimiento, en su actual estado de prueba, no logran equiparar la calidad gráfica que disfrutan los usuarios de PC. Eidos salió al ruedo diciendo que aún falta la etapa de optimización y que cuando el juego finalmente se encuentre a la venta nadie podrá quejarse o, si aún lo hacen, va a ser de puro placer.



GRANDIA SE VA A LA DREAMCAST

En un principio, Grandia II será lanzado en una versión exclusiva para la nueva máquina de Sega

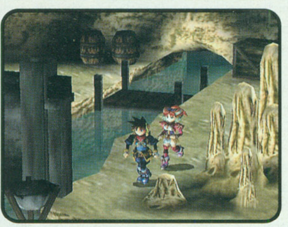
Aproximadamente para mediados del mes de Junio, la segunda parte de esta conocido RPG de PlayStation hará su debut en Dreamcast y, gracias a eso, Grandia II contará con una importante serie de mejoras. Para empezar, tanto los personajes como los escenarios de este nuevo título de la serie estarán completamente hechos en 3D y, aprovechando el potencial de la consola de Sega, usarán efectos especiales de última tecnología que le darán a cada escenario una ambientación realmente espectacular.

Lo malo es que por ahora este juego fue anunciado únicamente en su versión japonesa y todavía no se sabe si sus creadores tienen pensado hacer alguna versión americana, así que, por ahora, la gran mayoría de nosotros tendremos que seguir esperando...









LA MANIA DE GUITAR FREAKS SE EXPANDE

Konami anunció el lanzamiento de dos expansiones para una de sus producciones más singulares

De más está decir que para los fanáticos de este espectacular juego, éstas son más que buenas noticias, ya que Konami recientemente sacó a la venta la primer expansión para la versión de Play (Second Mix), pero lo más sorprendente es que al mismo tiempo. La compañía está a punto de sacar una segunda expansión para la versión de salón (Third Mix), que entre sus 59 tracks incluirá 19 temas conocidos de todos los tiempos "Smoke on the Water", de Deep Purple, entre otras tantas.

Esta segunda expansión estará disponible para la versión de Play un poco más adelante y según sabemos incluirá un nuevo modo de juego en el que podremos elegir si queremos tocar bajo o guitarra, o combinar ambos instrumentos en modo "Multiplayer", pero eso no es todo. Como novedad adicional las versiones de salón de este último disco de datos estarán equipadas con un "port" especial en el que vamos a poder conectar el Memory Card de cualquier PlayStation para que de ese modo podamos grabar los records que hagamos en la máquina de salón y pasarlos a nuestra Play y visceversa.

Además de esto, parece que ya se está trabajando en una serie de nuevas expansiones, ya que esta manía cada vez está capturando más y más fanáticos en todos los rincones del mundo.Por lo que se puede ver, habrá Guitar Freaks para largo rato.



LO MEJOR Y LO PEOR

¡Guitar Freaks! Si, todavía no nos pudrimos de jugar y jugar a uno de los juegos más ingeniosos, divertidos y adictivos de la historia de las consolas. Grande Konami, ahora sabemos porque seguís siendo una de las más grandes compañías del mundo del entretenimiento. Encima, con el anuncio de las expansiones (2do y 3er Mix), nuestro entusiasmo por el juego esta más alto que nunca.

Mario Party 2. Un juego que no solo nos robá más horas de lo que esperábamos, sino que hizo que varias veces nos reuniéramos en familia para ver quien era la super-estrella de esa noche, del día, de la noche y también del día siguiente... zzz (SI, ¡es así de adictivo!)

Crazy Taxi. Sin dudas el primer gran juego del 2000 para la Dreamcast y tan solo la punta del iceberg de lo que se viene para este maquinon que sé la re-aguanta aun bajo la sombra (tenebrosa) de la PSX 2. Ya veremos como continúa esta batalla.

El inminente lanzamiento de la PSX 2 (ver nota de los títulos de lanzamiento de este numero) que aunque parece que va a ser un poco salada, las prestaciones y performance según parece, van a ser tal cual Sony lo prometio. ¡Grande la Play!

Que este mes el correo haya sido pura agresión y mala onda. Espero que entre todos el próximo numero hagamos que el correo vuelva a ser lo que era. Hacemos esto porque nos gusta y nos divierte, no para pelearnos, ni discutir con nadie.

La llegada de Durgan A. Nallar a la editorial en forma fija y permanente. Ustedes no se imaginan lo que es "soportar" 10 horas por día al creador de Charlie y vaya uno a saber que otros engendros en nuestra revista hermana Xtreme PC. Así que si ven algunos cambios, agradéscanselo a el, que nos tortura a más no poder... (obviamente esto es una joda y estamos felices de su incorporación). ¡Bienvenido Dan!

EL FUTURO DE LA SERIE FINAL FANTASY

Poco después de dar a conocer los detalles sobre el noveno título de la mundialmente conocida saga, Square anunció sus proyectos para los dos títulos que vendrán después de éste

Al parecer, FF IX será el último título de esta serie tal y como la conocemos, ya que a partir de Final Fantasy X, la saga empezará a tomar nuevos rumbos y aprovechará a fondo el potencial de máquinas como la PlayStation 2 para crear un universo que, por ahora, sólo existe en nuestra imaginación.

En el caso de Final Fantasy X, Square adelantó que este será el primer título de la saga en tener opciones que nos permitirán conectarnos a Internet y bajar información que luego podremos usar en el juego.

En lo que se refiere a gráficos, de aquí en más todo pasará a tener un aspecto mucho más real y además todo estará completamente modelado en 3D, dejando de lado la tradicional combinación entre escenarios 2D y personajes 3D que estábamos acostumbrados a ver.



Con Final Fantasy XI, los planes de Square van mucho más allá, ya que sus proyectos para este juego es hacer que se convierta en una aventura "On-Line", lo que significa que estará hecho para que lo juguemos a través de Internet y podamos interactuar con gente de todo el mundo en lugar de personajes controlados por la máquina... ¿se imaginan lo que puede llegar a ser esto?



Pero todavía hay más, ya que Square aclaró que en el caso de FF XI tiene pensado hacer que la versión de Play 2 sea compatible con la de PC lo que nos permitirá tomar nuestros "Savegames" y continuar jugando la aventura en cualquiera de las dos máquinas sin problemas. Por otro lado Square adelanto que en este juego se implementará un sistema de íconos que nos permitirán interactuar con usuarios de la versión japonesa sin necesidad de saber su idioma, cosa que junto a su compatibilidad con la versión de PC hará que la presencia de FF en Internet sea algo verdaderamente masivo.

Si todo marcha de acuerdo con los tiempos programados por Square, estaremos viendo a Final Fantasy X en los primeros meses del 2001, mientras que FF XI hará su debut aproximadamente para fines del mismo año.

CARRIER ASUSTA

La nueva aventura de horror de Jaleco para la Dreamcast rivaliza con Blue Stinger, de Activision, e incluso con Resident Evil, la super serie de Capcom

En el género del terror, el rey indiscutido es Resident Evil, pero eso no significa que no pueda haber productos que resulten de mayor calidad. Parece difícil de creer, pero al menos eso es lo que afirman los capos de Jaleco. Lo cierto es que los fanas de este tipo de aventuras 3D caza zombies capaces de quitarnos noches de sueño, estaremos con seguridad muy conformes con Carrier cuando se encuentre disponible.

Esta vez parece que una extraña enfermedad origina una manada de muertos vivientes muy hambrientos, y por supuesto la cura para tremendo despiole somos nosotros.



El juego se verá y se jugará en forma muy similar a los Resident Evil, pero con algunas diferencias. Por ejemplo, tendrá mayores dosis de aventura que sus pares, con el fin de crear un entorno aterrorizador, y más objetos para usar que nos asistirán en nuestro viaje de pesadilla, como ser un bio-escáner que permitirá examinar el escenario desde una perspectiva en primera persona, un mapa que indicará salidas y lugares que podremos visitar, más la posibilidad de apuntar con precisión guiándonos por el estado de la mira de nuestras armas. Carrier pinta lindo, dijeron los zombies amigos de Next Level.



Estaremos a la caza de más detalles. Por las dudas, no se mueran. Y si lo hacen, en fin, los esperamos por acá para la cena.



Ránking General y por Consolas de Next Level



Ranking General

Este mes	Juego	Mes anterior	Consola
1	Guitar Freaks — Konami	1	Playstation
2	Mario Party 2 — Hudson / Nintendo	-	Nintendo 64
3	Gran Turismo 2 — Polyphony Digital / SCEA	3	Playstation
4	Soul Calibur — Namco	5	Dreamcast
5	Crazy Taxi — Sega	-	Dreamcast
6	Worms Armageddon — Team 17 / Microprose / Hasbro	2	Playstation
7	Zombie Revenge — Sega	-	Dreamcast
8	Winning Eleven 4 — Konami	-	Playstation
9	Donkey Kong 64 — RARE / Nintendo	4	Nintendo 64
10	Soul Reaver — Crystal Dynamics / Eidos Interactive	-	Dreamcast

Playstation

Este mes	Juego	Mes anterior
1	Guitar Freaks — Konami	1
2	Gran Turismo 2 — Polyphony Digital / SCEA	3
3	Worms Armageddon — Team 17 / Hasbro Interactive	2
4	Winning Eleven 4 — Konami	5
5	Vagrant Story (Beta) — Square Co.,LTD	-
6	Beatmania 2nd Mix	-
7	Toy Story 2	-
8	Tomorrow Never Dies	-
9	Tomb Raider: Last R.	-
10	40 Winks	-

Nintendo 64

Este mes	Juego	Mes anterior
1	Mario Party 2 — Hudson / Nintendo	-
2	Worms Armageddon — Team 17 / Microprose / Hasbro	-
3	Donkey Kong 64 — Rare	3
4	Super Smash Bros. — Hal / Nintendo	-
5	Mario Golf — Nintendo	-
6	Pokémon Snap	6
7	Jet Force Gemini	-
8	Toy Story 2	-
9	Wave Racer (revival)	-
10	The New Tetris	-

Dreamcast

Este mes	Juego	Mes anterior
1	Soul Calibur — Namco	1
2	Crazy Taxi — Sega	-
3	Zombie Revenge — Sega	-
4	Worms Armaggedon — Team 17 / Microprose / Hasbro	-
5	Soul Reaver — Crystal Dynamics / Eidos Interactive	-
6	Virtua Striker 2	2
7	Ready 2 Rumble	3
8	Psychic Force 2	-
9	Blue Stinger	-
10	Soul Fighter	4



Vanishing Point

Desarrollado por: Clockwork Games
Distribuido por: Acclaim

Por Santiago "El Oso" Videla

Al parecer, la gente de Clockwork Games no se anda con pequeñeces a la hora de desarrollar un juego, sobre todo si se trata de uno de carreras, ya que en esta ocasión tratará de competir por el trono de esta categoría tan peleada y con rivales como Gran Turismo 2 o el próximo Need for Speed: Porsche Unleashed. La pregunta del millón es ¿podrá?

Durante los dos últimos años, los responsables de este proyecto han estado trabajando en una nueva tecnología 3D, que según aseguran permitirá que Vanishing Point pueda correr a una velocidad estable de unos 30 cuadros por segundo, con un nivel de detalle superior al de juegos como Ridge Racer 4, lo cual no es poco.



Este juego contará con una serie de licencias de importantes fabricantes, entre los que encontraremos a BMW, Aston Martin, Dodge y Shelby entre otros tantos y, a pesar de que Acclaim adelantó que la variedad de autos que podremos elegir no será tan grande como en Gran turismo 2, habrá una buena cantidad como para mantenernos enganchados por un largo rato. ¡Parece que incluso hasta podremos manejar camiones!

Según comentarios hechos por el equipo de Clockwork Games, la física y el comportamiento de cada vehículo será muy real, incluso más que en cualquier otro título que haya salido hasta la fecha (¿no estarán exagerando, muchachos...?).

Por ahora, lo que se ve en las imágenes parece bastante prometedor y la fecha de su lanzamiento está programada para el mes de Mayo, así que pronto sabremos si la versión final resulta tan grossa como aseguran.

Vanishing Point también está siendo desarrollado para Dreamcast, pero como usará una tecnología muy diferente a la de la versión de Playstation, todavía no se sabe exáctamente cuándo lo veremos por aquí, así que paciencia.





Fecha de salida: Mayo del 2000
Información en Internet: www.acclaim.net
Género: Automovilismo



Legend of Dragoon

Desarrollado por: Sony (Japón)
Distribuido por: Sony (Japón)

Por Rodolfo A. Laborde

Con más de tres año de preparación y compuesto por cuatro CD, es muy probable que Legend of Dragoon sea uno de los últimos grandes juegos de rol que aparezcan para PlayStation.

Asumiremos el papel de Dart, un joven héroe que emprenderá una larga y ardua aventura junto a Sheena, una guerrera muy diestra en el manejo del arco, Roze, especialista en boomerangs y el soldado Ravittsu. No podemos aún precisar con exactitud cuál será el objetivo de esta banda de jóvenes luchadores a lo largo del juego pero sí sabemos que al menos tres de los cuatro personajes pueden transformarse en dragones de características muy peculiares.



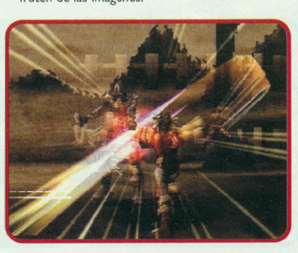


En lo que a gráficos respecta, Legend of Dragoon cuenta con una gran variedad de fondos renderizados, que nada tienen que envidiar al mejor RPG que haya salido hasta la fecha. La historia nos llevará a través de hermosos bosques, sombrías mazmorras y un sinfín de lugares, todos ellos completamente interactivos y acompañados por una música de aquellas.

Las secuencias de combate prometen ser también muy buenas. Dichos combates, como en la mayoría de los juegos de Square, se ejecutan por turnos y en escenarios 3D. Además de las clásicas posibilidades de todo RPG, mientras atacamos irán apareciendo en pantalla indicaciones que, de ser seguidas correctamente, desencadenarán un combo de golpes sobre nuestros pobres enemigos o bien, si decidimos utilizar magia, aumentarán la potencia de los hechizos.

Habrá además tres tipos distintos de mapas: una vista plana del mundo que nos rodea, una segunda vista más cercana y por lo tanto más detallada y por último una gran vista poligonal que podremos rotar en su totalidad.

Legend of Dragoon ya se encuentra disponible en japonés. En cuanto tengamos a mano la versión traducida al inglés, podremos dar nuestro veredicto final sobre este título que promete ser un juegazo. ¡Mientras tanto, disfruten de las imágenes!



Fecha de salida: Otoño 2000
Información en Internet: www.playstation.com
Género: RPG



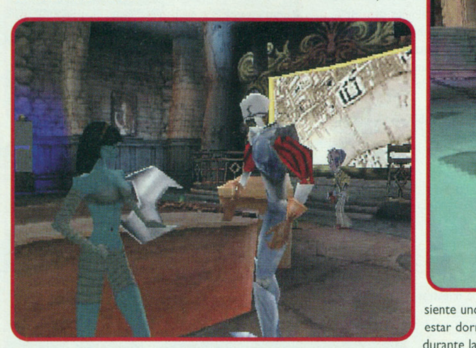
MediEvil 2

Desarrollado por: Sony Cambridge
Distribuido por: SCEA

Por Durgan A. Nallar

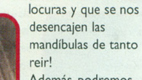
Dan Fortesque da un salto con su pistola desenfundada y acribilla a la gorda barbuda... como todo buen caballero esqueleto sabe hacer! Una situación común en la secuela de uno de los juegos más divertidos e inteligentes de la Play. Han pasado 500 años otra vez; es 1888, y si bien el maldito Lord Zarok ya no vive, su libro de hechizos sigue dando vueltas por ahí hasta que el ricachón Lord Palethorn encuentra algunas pocas páginas... las suficientes para desatar la maldición de la Eterna Oscuridad sobre la ciudad de Londres, que de un día para el otro se llena de confundidos muertos vivientes. ¡Así que el valiente Dan debe regresar a la vida en plena época victoriana para defender de Palethorn al mundo!





Esta segunda parte de las aventuras del caballero de los huesos promete muchos cambios tecnológicos, tantos que quizás llegue a convertirse en el mejor arcade 3D -y comedia gótica- publicado para PlayStation. Los niveles serán más grandes, Dan tendrá más movimientos y la lógica enemiga será brillante, según prometen sus dementes programadores, los muchachos de Sony Cambridge. Además, Dan no sólo podrá utilizar sus clásicas espadas y mazas, sino que tendrá acceso a las armas de fuego de la época.

Muchas de las ideas que se habían quedado afuera en la primera parte ahora están siendo implementadas, por lo que aquí en NL pensamos que sin duda éste será uno de los títulos más grossos jamás concebidos para nuestra consola. Por ejemplo, ¿cómo creen que se siente uno después de estar dormido durante la mitad de un milenio? Muy ansiosos de amor, seguro; y esto es lo que parece ser lo más curioso: Dan tendrá que luchar encarnizadamente con los problemas del amor tanto como con las hordas de zombies y bichos que azotan la ciudad... ¡Deberemos esperar toda clase de locuras y que se nos desencajen las mandíbulas de tanto reir!



Además, podremos controlar a tres personajes, que en realidad son el propio Dan pero con distintos problemas. A poco de empezar el juego, Dan perderá la cabeza, y desde entonces deberemos ingeniárnoslas para seguir adelante siendo tan solo un cráneo loco; ¿se acuerdan de las manos que merodeaban en la primera parte? Ahora podremos montarlas y hacerlas manipular objetos para resolver los excelentes puzzles que caracterizan al juego. Por otro lado, controlaremos el cuerpo sin cabeza, y más tarde una especie de Dan-kestein, un cuerpo armado con partes varias que para luchar deberá valerse de un brazo en forma de gancho... ¿Suena loco? ¡Sí, pero divertidísimo! Habrá que esperar hasta el otoño para entrar en acción... en tanto, ¡mejor no salgan de sus sepulcros!



Fecha de salida: Otoño 2000
Información en Internet: No disponible
Género: Arcade en tercera persona





Front Mission 3

Desarrollado por: Square Co.,LTD.
Distribuido por: Square Co.,LTD.

Por Santiago Videla

Antes que nada quiero agradecerle en nombre de todos los que estamos aquí, a la división de prensa Square, por habernos facilitado un software de prueba de lo que será la versión americana de Front Mission 3, para que ustedes lo vean antes que nadie y se vayan preparando para pasarse unas largas horas sentados frente al televisor.

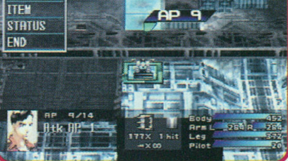
Incorporando algunos elementos de conocidos RPG estratégicos, como por ejemplo Final Fantasy Tactics, Front Mission 3 nos lleva al año 2112, en donde formaremos parte de un grupo de operaciones especiales de una de las dos potencias más grandes del mundo, conocida como "Oceana Comunity Union" del sur de Asia (OCU), que se encuentra en conflicto con la otra potencia más importante del planeta, los "United States of the New Continent" de Norteamérica (USN).

Por lo que se puede ver hasta el momento, con este juego Square ha logrado una muy interesante combinación entre una aventura de rol y un juego de estrategia por turnos, logrando un título con un nivel de complejidad muy elevado, que promete enganchar incluso a los que no están acostumbrados a estos juegos.

Front Mission 3 tiene una ambientación y un diseño que sigue la línea de sus versiones anteriores, y al mismo tiempo tiene un estilo muy característico de conocidas series como Robotech.

La estructura del juego estará dividida en diferentes misiones, que tendremos que ir encarando a medida que progresemos en el desarrollo de la historia, y lo más interesante es que parece que el juego tendrá dos argumentos que se desarrollarán en forma paralela y nosotros podremos elegir de qué lado estar.

Durante las misiones, la acción pasa a desarrollarse por turnos, en los que tendremos a nuestra disposición una enorme variedad de opciones con las que además de movernos, atacar y defendernos, podremos hacer cosas como eyectarnos de nuestro Mech y tomar el control de cualquier unidad que esté desocupada, entre otras cosas.



Durante los combates iremos ganando experiencia como en cualquier otro RPG, pero aquí, además de la experiencia que irán ganando nuestros personajes, también sumaremos puntos que aumentarán nuestra habilidad con cada tipo de arma que vayamos usando.

Además de esto, al subir de niveles nuestros Mechs podrán ganar habilidades especiales, como por ejemplo mejorar sus computadoras para lograr apuntar mejor.



Front Mission 3 nos ofrecerá la posibilidad de equipar a nuestras unidades en forma manual, para que podamos armarlas de la forma más conveniente para cada situación.

Este juego tiene un sistema de daño por sectores, que nos permitirá que con cierto tipo de armas podamos apuntar a partes específicas de nues-tros enemigos, muy útil para inutilizar sus armas, ya que podremos hacer cosas como volarles los brazos o atacar sus puntos débiles.



En cuanto a gráficos, les aseguro que la calidad de este juego está a la altura de las mejores producciones de Square, con un muy buen nivel de detalle, que se nota especialmente en el diseño y los modelos de los distintos Mechs.

Durante los combates veremos complejos escenarios modelados en 3D combinados con sprites 2D para nuestros robots, pero sólo cuando nos estemos moviendo, ya que durante las secuencias de cada ataque los veremos modelados en 3D.

Obviamente, todo esto viene acompañado por las clásicas e impresionantes secuencias animadas a las que Square ya nos tiene acostumbrados y, a juzgar por lo que pudimos ver en esta versión preliminar de Front Mission 3, parece que estamos ante lo que será un título que le quitará el sueño a muchos fanáticos del género.

Fecha de salida: Mayo del 2000
Información en Internet: No hay información disponible
Género: Estrategicos / RPG



Daikatana 64

Desarrollado por: Ion Storm / Kemco
Distribuido por: Eidos Interactive

Por Durgan A. Nallar

En el mundo de las PC todos se mueren de risa cada vez que John Romero, el co-diseñador de algunos de los mejores arcades 3D de esta plataforma, empieza a decir que Daitakana ya casi está listo. Han pasado años desde que este loco petiso de pelo largo se fuera de id Software para fundar su propia empresa, Ion Storm. Desde entonces, él y un nutrido equipo de colaboradores -un equipo siempre cambiante-, estuvieron abocados a la programación de este RPG en primera persona ambientado, en principio, en el año 2455. La verdad es que ya nadie confía mucho en el viejo y peludo Romero y sus posibilidades de dar a luz un juego potable. Sin embargo, como para probar que el muchachote sigue en pie a pesar de las burlas y los chistes, se viene también la inminente versión para N64 de Daikatana gracias a una conversión hecha por la gente de Kemco. El juego nos permitirá atravesar diferentes épocas y luchar con más de 40 bichos malos.



La Daikatana es una poderosa espada capaz de trasladar en el tiempo a su portador. Ha sido robada por el astuto Kage Mishima, así que nosotros, controlando al héroe principal, Hiro Miyamoto, deberemos ir en su busca. Contaremos con la ayuda de un enorme guerrero con cara de bestia bruta y de una insinuante mujer armada hasta los dientes... ¡Esperamos que tanta espera valga la pena! ¿Oíste, Romero?





Fecha de salida: Marzo del 2000
Información en Internet: www.ion-storm.com
Género: Arcade 3D



T. H. Pro Skater

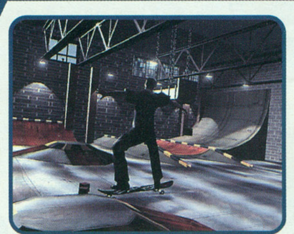
Desarrollado por: Treyarch
Distribuido por: Electronic Arts

Por Santiago "El Oso" Videla

Después del gran éxito que la versión de Playstation de Tony Hawk Pro Skater tuvo en todo el mundo, su conversión para Dreamcast no se hizo esperar y en muy poco tiempo más todos los fanáticos de las tablas podrán ver algo verdaderamente impresionante.

Manteniendo la misma jugabilidad y simplicidad de controles que hicieron famosa a la versión de Play, este juego intentará ir un poco más allá y para eso la gente de Treyarch está trabajando para lograr que entre otras cosas esta versión alcance un nivel de realismo nunca antes visto en un juego de este estilo.





Como podrán ver en las imágenes que acompañan esta nota, si de calidad gráfica se trata, seguramente T.H. Pro Skater dará mucho para hablar, pero esto no se resume únicamente a sus espectaculares gráficos, ya que esta versión contará con todos los modos de juego del original, pero con algunos agregados, como por ejemplo una serie de opciones para 4 jugadores.

Una de las características más importantes de este juego es que al parecer, podremos hacer pruebas que hasta hoy nunca se habían llevado a cabo en uno de estos juegos.

Para eso nuestros personajes tendrán una enorme variedad de movimientos y combinaciones especiales, que harán que todo lo que hacemos parezca de lo más real.

Obviamente, en esta versión también habrá una gran cantidad de cosas ocultas entre las que encontraremos nuevos escenarios, tablas, video-clips, etc, así que parece que este juego dará para colgarse largo y tendido, especialmente si pueden jugarlo de a cuatro.

Tony Hawk Pro Skater para Dreamcast saldrá a la venta a principios del mes de Mayo y por lo que se ve hasta el momento, este título se perfila como el mejor juego de skate que se haya hecho, lo cual no es poca cosa; pero la gente de Treyarch ya demostró en Play lo que es capaz de hacer cuando se pone las pilas y se propone hacer algo bueno de verdad.



Fecha de salida: Mayo del 2000
Información en Internet: www.ea.com
Género: Simulacion de skate

Power Stone 2

Desarrollado por: Capcom
Distribuido por: Capcom

Por Santiago "El Oso" Videla

Con Power Stone, Capcom logró demostrar que con un poco de ingenio se pueden lograr cosas realmente innovadoras, especialmente en un género como el de los juegos de pelea, en el que por lo general no estamos acostumbrados a ver ideas muy originales que digamos.

A pesar de que Power Stone 2 mantendrá el estilo de su primera parte y en especial su gran jugabilidad, esta vez Capcom ha implementado una serie de importantes cambios, para evitar que esta serie caiga en el ya conocido "más de lo mismo".

Este juego será el primer título de esta categoría en Dreamcast, que nos permitirá jugar entre cuatro personas al mismo tiempo y además de eso tendremos a nuestra disposición una considerable variedad de opciones y modos de juego con las que incluso podremos competir por equipos.

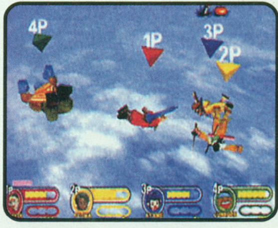
Los cambios más importantes y a su vez los más notorios, los sufrirán los escenarios, ya que ahora serán mucho más grandes e interactivos que los que pudimos ver en el título anterior.

De todos los cambios que tendrá Power Stone 2 con respecto a su versión anterior, el más interesante es que el nuevo diseño de los escenarios, que en muchos casos incluirán varios vehículos que estarán esperando que cualquier jugador los use para darle su merecido a los demás luchadores, cosa que nunca antes se había hecho en un juego de este tipo, pero que sin dudas va a llamar la atención, ya que como se imaginarán, las peleas que se pueden llegar a armar entre cuatro personas, con cañones, tanques y otras armas de por medio pueden llegar a ser algo espectacular.





Por otra parte, los escenarios en sí también serán algo totalmente fuera de lo común, ya que habrá ocasiones en las que apareceremos en el medio del mar y tendremos que nadar hacia unos barcos en los que podremos usar sus torretas entre otras cosas o incluso tendremos la oportunidad de agarrarnos a piñas mientras vamos cayendo de grandes alturas, para seguir el combate una vez que hayamos llegado al suelo.



Según fue anunciado por Capcom en un primer momento, este juego, junto con Marvel vs Capcom 2 y SNK vs Capcom, sería uno de los primeros en tener soporte para Internet, aunque todavía no han dado información sobre la forma en la que piensan poner en práctica esta opción.

Al igual que en el caso de Marvel vs Capcom 2, la versión de salón de Power Stone 2 estará equipada para que cualquier usuario de Dreamcast que tenga este juego, pueda conectar su VMU y transferir datos que probablemente servirán para habilitar distintas opciones ocultas en ambas versiones del juego.

Gráficamente, la calidad de este juego será bastante parecida a la del título anterior, ya que todo segurá teniendo ese estilo animé tan característico de la saga y las principales diferencias se notarán con respecto a los efectos especiales y a la ambientación y el diseño de los distintos escenarios.

Lógicamente este juego tendrá una serie de nuevos personajes, luchadores ocultos y algunas otras cosas, pero todavía Capcom no dio a conocer cuáles y cuántas serán exactamente; tampoco se sabe con seguridad cuál será la fecha de su lanzamiento, pero se espera que esto suceda entre mediados del mes de Marzo y principios de Abril, en su versión japonesa y posiblemente poco después en la americana.



Fecha de salida: Fines de Octubre de 2000
Información en Internet: www.capcom.com
Género: Pelea

PlayStation.2

Armored Core

Desarrollado por: From Software
Distribuido por: From Software

Por Santiago Videla

Además de los que figuran primeros entre los títulos obligatorios de Play 2, éste es uno de los juegos para la nueva máquina de Sony que más está llamando la atención. Basta con ver los gráficos para darse cuenta por qué.

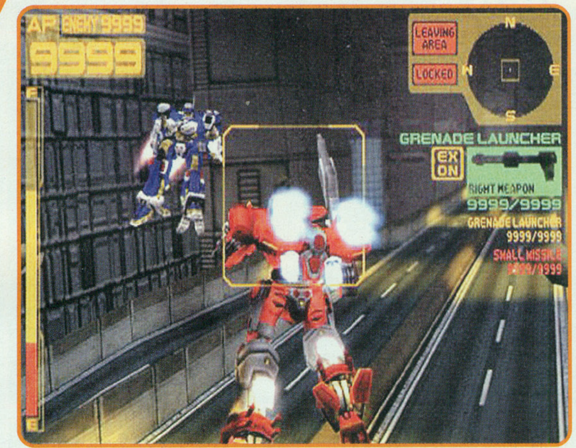
Este título desarrollado por From Software será algo más parecido a un simulador de Mechs, similar en muchos aspectos a títulos como Heavy Gear II de PC, repleto de robots gigantes al mejor estilo Macross (o, si prefieren, Robotech) con gráficos más que sorprendentes y acción a todo trapo que promete ser lo mejorcito que podremos ver en la Play 2 en sus primeros meses de vida.

Al parecer, la acción se va a desarrollar unos 30 años después de lo que fue el final de Armored Core en PlayStation. Ahora tendremos una gama de opciones mucho más amplia que en cualquier otro juego de este tipo, incluso parece que vamos a tener un menú que nos dará acceso a una impresionante variedad de partes, armas y accesorios, que nos servirán para armar nuestros Mechs en forma manual.

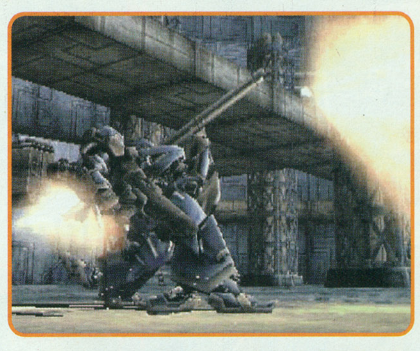
Armored Core 2 también tendrá opciones que le permitirán a los jugadores menos experimentados armar sus robots en forma automática, dejando así que la máquina se haga cargo de seleccionar el equipamiento más indicado para cada misión.

Además del modo para un solo jugador, este juego tendrá un modo llamado "Arena", en el que dos jugadores podrán enfrentarse usando el Mech que hayan elegido.

Pero eso no es todo, porque la gente de From Software comentó que existe la posibilidad de que también pueda jugarse de a cuatro a la vez, usando el accesorio llamado "Multi-tap", que será parecido al que hoy por hoy tiene la Playstation común y que saldrá a la venta poco después del lanzamiento de la Play 2.



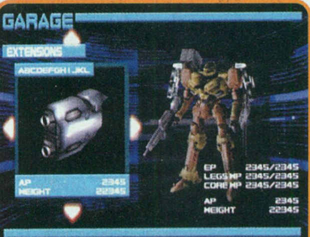
Uno de los detalles más llamativos de este juego es que parece que también existe la posibilidad de que aquellos que todavía tengan los "Savegames" de su primera parte en PlayStation, podrán usarlos aquí y de esa forma seguir mejorando lo que habían conseguido en el juego anterior.



De todas formas, todavía no está confirmado si esta opción estará en la versión final, ya que sus creadores aclararon que en el caso de que decidan incluirla tendrán que asegurarse que el juego pueda mantenerse balanceado para aquellos que empiecen a jugarlo desde esta versión.



Originalmente se suponía que Armored Core 2 sería uno de los títulos que estaría en el lanzamiento de la Play 2, pero debido a una serie de ajustes de último momento, parece que no estará listo hasta mediados del mes de Mayo, pero me parece que la espera vale la pena ¿no les parece?



Fecha de salida: Mayo del 2000
Información en Internet: No hay información disponible
Género: Simulador / Arcade de robots

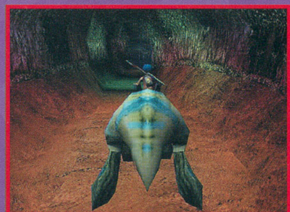
Quark





La compañía británica Quantic Dream se encuentra preparando una aventura fantástica que tiene como protagonista a una especie de pequeño cavernícola que puede comunicarse con animales de todo tipo. El título, llamado Quark en honor al nombre de uno de los planetas que podremos recorrer a lomos de nuestros amigos dinosaurios, será para Dreamcast y muy posiblemente para PlayStation 2. Estas son algunas de las fotos preliminares, y ya pronto les traeremos más información sobre el pequeño bruto.





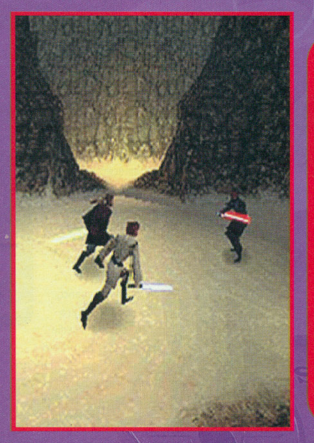


Episode One: Jedi Power Battles









Personificando a alguno de los cinco Jedi (Qui-Gon, Obi-Wan, el poderoso Plo Koon, la rápida Adi Gallia o el maestro Mace Windu), cada uno provisto de habilidades especiales, nos infiltraremos luchando con nuestros sables láser, los poderes de la Fuerza y las mejores artes marciales del universo hacia las entrañas del tenebroso Imperio. Deberemos combatir a los Sith Lords y a los más poderosos mercenarios y androides de la Federación Comercial. ¡Por supuesto, también nos la veremos con el horrible cornudo de Darth Maul!

Los escenarios serán los presentados en el Episodio Uno: el interior de una estación de control de androides, Tatooine, los pantanos de Naboo y las calles de Theed. ¡Echenle una mirada a estas fotos, aprendices!

Chrono Cross







¿Quién no recuerda al impresionante Chrono Trigger? Creado por algunos de los cerebros más jugosos del planeta, entre ellos los responsables de maravillas como Final Fantasy y Dragon Quest, Chrono Trigger alcanzó el cielo de los juegos de rol. Durante cinco años no se hizo otra cosa que hablar de una probable secuela, y ya cuando estábamos desahuciados, se produjo el anuncio de que, finalmente, la habrá en honor a todos los fanáticos (y en honor a las billeteras de Square, también en este caso, jua). El proyecto cuenta con la presencia de Nobuteru Yuuki (Record of Lodoss War), Hiromichi Tanaka (Xenogears) y Akira Toriyama (Dragon Ball Z), entre otros.

Chrono Cross tiene lugar veinte años después de Chrono Trigger. Durante el juego controlaremos a dos personajes, Serge y Kid, y estaremos viajando a través de un sector inexplorado de Chrono Trigger, aunque podremos visitar algunos sitios ya conocidos. La acción se desarrolla en una serie de mundos paralelos, básicamente el mismo lugar con algunas variantes.

El sistema de combate será una mezcla de estilos entre la serie Final Fantasy y Xenogears. Podremos decidir la potencia de daño de los hechizos situándolos a diferentes niveles; por ejemplo, si los colocamos en una escala inferior podremos lanzarlos de inmediato, de lo contrario demorarán pero se ganará en poder.

Gráficamente, veremos una animación de personajes poligonales superpuestos sobre fondos pre dibujados que, según dicen sus diseñadores, dejarán nuestras mandíbulas en el sótano.

Chrono Cross ya está disponible en Oriente, pero recién lo estará en inglés en la próxima primavera.







Compañía / Distribución: Square co. LTD.
Género: RPG **Fecha de salida:** Otoño del 2000

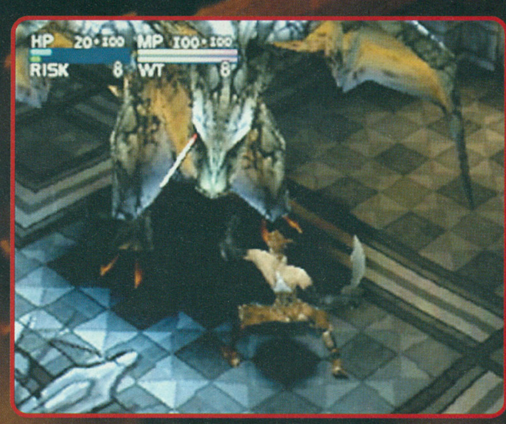


VAGRANT STORY™

Por Rodolfo A. Laborde

Imaginen un RPG que en el modo lucha sea prácticamente idéntico a Parasite Eve, con la posibilidad de acceder a vistas en primera persona, al mejor estilo Tomb Raider y cuyos escenarios sean poligonales, como Metal Gear Solid. Agréguese a esto una ambientación medieval, mucha magia y monstruos que saquen el hipo y obtendrán Vagrant Story, la próxima joyita de Square, que no se cansa de deleitarnos con un juegazo tras otro, aún cuando la Play ya pasó su mejor época.

Se dice que más de cien personas, entre ellas el equipo que estuvo a cargo de Final Fantasy Tactics, está trabajando duro y parejo para esta nueva entrega.



En este juego, Square se ha mandado un despliegue de tecnología realmente asombroso y una vez más nos ha demostrado que todavía pueden llegar a sorprendernos con lo que la vieja y querida Play es capaz de hacer.

WHAT'S GOING ON? YOU WERE MOST CERTAINLY DEAD!

En Vagrant Story pasaremos a ser Ashley, un agente de la organización VKP que vio cómo su hijo y su esposa eran asesinados y que, junto a la agente Melrose, deberá ha-cerse cargo de una misión relacionada con Sydney, un joven brujo que utiliza sus poderes mágicos para revivir a los muertos. Para colmo, poco después de comenzar la aventura, nuestra compañera caerá en manos del propio Sydney, por lo cual deberemos arreglárnoslas nosotros solos. Por suerte, además de ser buen guerrero, Ashley también tendrá cierto conocimiento de la magia y por eso podrá usar hechizos (hasta donde jugamos la versión preliminar en japonés, nuestra magia es en su mayoría del tipo curativa) que nos ayudarán a mantenernos vivos a lo largo de la historia. Entre otras cosas, Ashley podrá conseguir pociones, hechizos, armas y piezas de armadura de sus rivales vencidos para ser luego utilizados en el momento adecuado.

También tendremos que buscar llaves y otros objetos, siempre en poder de los enemigos finales de cada nivel, porque los vamos a necesitar para poder pasar a la siguiente etapa.

Por lo que vimos de este impresionante juego, que será editado en inglés en unos pocos meses, el trabajo que se tomaron para hacer cada uno de los lugares que deberemos recorrer, la ambien-tación cinematográfica lograda por los artistas de Square, la espectacular animación, acompañada de una música soberbia y un diseño de vestuario único, sumados a un guión de primera, convertirán a este título en









特殊攻撃「ギガラッシュ」

uno de los más destacados en la historia de nuestras PlayStation. Los niveles serán grandes pero no lo suficiente como para andar por ahí sin rumbo. Sólo necesitaremos mirar bien cada rincón de las distintas salas y encontrar cualquier pasadizo que pudiese estar medio oculto. Cada hechizo que lancemos sobre nuestros enemigos será digno de ser visto con suma atención por la variedad de formas y colores que desencadenarán. Y como no podía ser de otra manera, contaremos además con las clásicas (y otras no tanto) armas para el combate cuerpo a cuerpo, cada una con sus virtudes y sus desventajas, dependiendo del bicho que se nos atraviese.

En lo que a jugabilidad respecta, nuestro personaje será extremadamente fácil de mover y con un poco de práctica sabremos para qué nos sirve cada uno de los botones del pad. Y a medida que vayamos avanzando de categoría (habrá distintos tipos de agentes) también irán apareciendo nuevas opciones y modos de juegos extra, como es el caso de la fase "Puzzle".





Otra característica interesante de este ambicioso título será que en los diálogos utilizarán "globos", como si se tratara de una historieta. Esto se debe a que los realizadores de Vagrant Story son fans de los comics americanos; la segunda razón es que haciendo los diálogos de esta manera se puede ahorrar mucho espacio en el disco, más aún siendo una historia compleja y repleta de diálogos.

Estén atentos al lanzamiento de Vagrant Story, que por lo que les contamos no cabe duda de que va a ser una de las aventuras más impresionantes jamás vista.

PS2

Les contamos toda la verdad acerca de cómo será el lanzamiento más esperado de los últimos tiempos

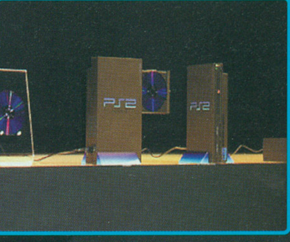
Finalmente, y después de una espera que parecía no tener fin, la mítica PlayStation 2 de la que tantas cosas se dijeron desde los primeros anuncios de su existencia, ya es una realidad que en poco tiempo estará en boca de todos y desatando una fiebre sin precedentes en el mercado de las consolas.

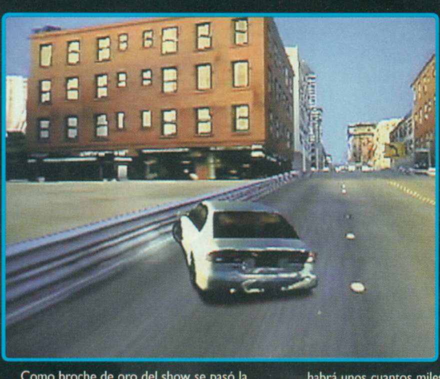
Con esta nueva consola de última generación, Sony ha puesto todas sus cartas sobre la mesa y en una movida sin precedentes se ha dispuesto a mantener su liderazgo en el mundo de las consolas sin importar contra quién tenga que competir, ya que asegura que esto es sólo el principio.

Con la presentación oficial de la versión final de su nueva consola de última generación, llevada a cabo en el PlayStation Festival 2000 de Japón, en la ciudad de Tokio, Sony terminó con todos los rumores y especulaciones que había alrededor de la tan esperada Playstation 2, para mostrar una máquina, que según aseguran, superará las expectativas de todos.

En esta presentación se pusieron unas 500 PlayStation 2 a disposición de la gente, para que pudiesen comprobar por sí misma el potencial de la maquinita, con los demos que se incluyen en el paquete original y algunos de los juegos, que estarán entre los primeros lugares de la lista de este espectacular evento, como por ejemplo Gran Turismo 2000 entre otros.







Como broche de oro del show se pasó la película The Matrix, como demostración de la capacidad de esta consola para reproducir DVD, cosa que además sirvió para echar por tierra todos los rumores que decían que sus posibilidades para ver películas en este formato serían mínimas, ya que muchos aseguraban que no tendría funciones como la de subtitulado o la que se conoce con el nombre de "Multi-Angle" (permite ver tomas de la misma escena grabadas desde diferentes ángulos).

Además de tener todas las opciones que se ven en cualquier reproductor de DVD, la PlayStation 2 cuenta con soporte para audio digital Dolby AC-3, DTS e incluye salidas para audio digital. Por otro lado se confirmó que no será necesario tener un disco especial de arranque para poder ver películas en DVD, como se había dicho en un principio.

Tal y como habíamos mencionado anteriormente, la fecha del lanzamiento oficial de la PlayStation 2 en Japón, al momento de hacer esta nota, seguía fija para el 4 de Marzo, de manera que cuando ustedes estén leyendo este informe, ya habrá unos cuantos miles de ponjas desesperados, agarrándose de los pelos frente a los comercios que venderán estas consolas, tratando de llevarse una a sus casas.

Al mismo tiempo, gente de todo el mundo (nosotros incluidos) estará tratando de importar por lo menos una de estas pequeñas maravillas antes de que empiecen a escasear, ya que Sony anunció que para esa fecha esperaba tener disponibles alrededor de unas dos millones de unidades.

Igualmente y con la fiebre que se está desatando no sólo en Japón, existe la posibilidad de que esta cantidad pueda llegar a agotarse en poco tiempo, pero parece que Sony ya está produciendo más unidades a toda máquina.

De todas maneras, hay que tener en cuenta que Sony posee algunas de las instalaciones más grandes del mundo dedicadas a la producción de estas consolas y sus accesorios, ya que obviamente los periféricos como las Memory Cards y los Pads adicionales también tendrán una enorme demanda en todo el mundo.

Actualmente se está trabajando en el reacondicionamiento y equipamiento de nuevas instalaciones, para comenzar a prepararse para lo que será el lanzamiento de las versiones americana y europea de esta consola cerca de fin de año, eventos que como se podrán imaginar, también serán masivos a más no poder, pero parece que Sony tiene mucha confianza en su infraestructura y han asegurado que ya han hecho planes para evitar cualquier tipo de escasez, así que esperemos que todo marche sobre rieles.

En los cuadros que verán en la página que sigue, les mostramos las especificaciones oficialmente confirmadas por Sony de la PlayStation 2, junto con todo lo que tiene la versión japonesa que se venderá a partir del 4 de Marzo, para que se vayan haciendo una idea de lo que pueden esperar de este chiche.

Especificaciones técnicas generales
(para los más entendidos)

Tipo de microprocesador: RISC de 128 bits (MIPS IV)
Frecuencia del microprocesador: 294.912 Mhz
Instrucciones multimedia extendidas: 107 instrucciones trabajando en 128 bits
Memoria base: 32 MB (Direct RDRAM
Ancho de banda de la memoria: 3.2 GB por segundo
DMA (audio digital): 10 canales
Co-procesador 1: FPU (FMAC x 1, FDIV x 1)
Co-procesador 2: VU0 (FMAC x 4, FDIV x 1)
Unidad para el procesamiento de vectores: VU1 (FMAC x 5, FDIV x 2)
Prestación para trabajar con unidades de punto flotante: 6.2 GFLOPS
Caché para instrucciones: 16 KB (2 vías)
Caché para información: 8 KB (2 vías)
Velocidad del lector: Para los CD ROM (24x), para los DVD (4x)

Prestaciones para el procesamiento de gráficos

Frecuencia del procesador de gráficos: 147.456 Mhz
Caché VRAM: 4MB.
Transformación de perspectiva: 66 millones de polígonos por segundo.
Iluminación: 38 millones de polígonos por segundo.
Neblina: 36 millones de polígonos por segundo.
Generación de superficies curvas (Bèzier): 16 millones de polígonos por segundo.
Unidad procesadora de imagen: MPEG 2, "Macroblock Layer Decoder".
Prestaciones en el procesamiento de imagen: 150 millones de píxeles por segundo.
Ancho de banda de la memoria del procesador de gráficos: 48 GB por segundo.
Ancho de banda del bus interno: Para leer (1.024 bits), para grabar (1.024 bits) y para texturas (512 bits).
Cantidad de colores: Puede manejar paletas de colores de 32 bits (RGBA); en otras palabras, más colores de los que se puedan llegar a imaginar.
Función Z Buffer: 32 bits.
Principales funciones del procesador de gráficos: Mapeado de texturas, relieve sobre las texturas ("Bump Mapping"), generación de niebla ("Fog"), "Alpha Blend", filtrado "Bi-Linear" y "Tri-Linear", función "MipMap", generación de "Anti Aliasing", "Multi-Pass Rendering".
Manejo de Píxels: 2.4 giga píxeles por segundo, usando las funciones "Z Buffer" y "Alpha Blend" y 1.2 giga píxeles por segundo con las funciones "Z Buffer", "Alpha Blend" y mapeado de texturas.
Manejo de partículas: 150 millones por segundo.
Manejo de polígonos: 75 mill/seg (cuando son polígonos chicos), 50 mill/seg (con cuadrados de 48 píxeles, "Z Buffer" y "Alpha Blend"), 30 mill/seg (triángulos de 50 píxeles con "Z Buffer" y "Alpha Blend") y 25 mill/seg (con cuadrados de 48 píxeles, "Z Buffer", "Alpha Blend" y mapeado de texturas).
Manejo de "Sprites": 18.75 millones (con sprites de 8 x 8).
Salidas de video: NTSC/PAL, video digital (DTV), VESA (con una resolución máxima de 1280 x 1024).

Audio

En lo referente al sonido, la PlayStation 2 es capaz de reproducir hasta 48 voces simultáneas y la memoria que tiene para esto es de 2 MB.

Accesorios que incluye

Un control análogo "Dual Shock 2", un Memory Card de alta capacidad (8MB), cables de conexión para audio y video, disco de demos.

Interfaces

Dos entradas para controladores, dos entradas para Memory Cards, salidas para audio y video común y digital, dos entradas USB, una entrada para cable de "Link" (IEEEI 394) y una entrada para tarjetas PCMCIA clase III

Formatos que soporta

PlayStation 2 CD, PlayStation CD, Audio CD, DVD-Video

Y lo más importante... el precio

En Japón es de 39.800 Yens, que al cambio actual serían unos U$S 370 aproximadamente, en lugar de los U$S 390 que se habían mencionado al principio. En cuanto a las versiones americana y europea, parece que Sony tendría la intención de llegar a un precio cercano a lo que fue el de la Playstation original cuando salió a la venta (u$s 299), para competir aún más con la Dreamcast, pero todavía no han adelantado nada al respecto.

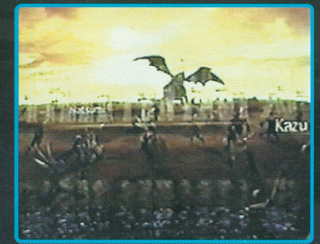
De cabeza hacia Internet

Como habíamos mencionado en el informe anterior, uno de los planes más grandes de Sony para esta consola es hacer que compita directamente en uno de los terrenos que hoy en día está liderado por las PC; por supuesto, nos estamos refiriendo a Internet.

Al parecer, Sony asegura que para el año 2001 la presencia de la PlayStation 2 en la red será mundialmente masiva, ya que en este mismo momento muchas compañías están trabajando en el desarrollo de cantidades de juegos "On line", que estarán diseñados exclusivamente para que se jueguen en la red.

Sin ir más lejos, la gente de Square acaba de anunciar que en hoy por hoy y mientras siguen trabajando el próximo título de la exitosa serie Final Fantasy (FF IX), también están avanzando en el desarrollo de los dos títulos que continuarán con la saga después de éste y que saldrán exclusivamente para Play 2.

El asunto es que, en el caso de Final Fantasy XI, tienen pensado dar un paso más allá y convertirlo en un juego "On Line", lo que significa que esta aventura estará hecha para jugar a través de Internet... ¿Se imaginan lo que esto puede ser?



De hecho, Square anunció hace muy poco que ya se encuentran trabajando en lo que será su red para juegos por Internet, que se conocerá con el nombre de "Play Online" y al parecer se pondrá en funcionamiento en los primeros meses del 2001, muy posiblemente junto con la salida de Final Fantasy X, que a pesar de no ser un juego "On Line" como lo será su predecesor, ofrecerá opciones para conectarse a Internet y acceder a distintas funciones, que le permitirán a los usuarios expandir el universo del juego.

¿Y la compatibilidad?

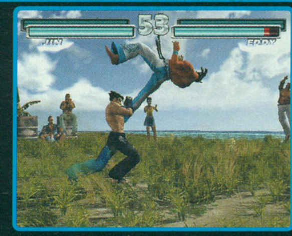
En lo que se refiere a la compatibilidad, si bien ya se sabe que podremos usar los juegos de la vieja y

querida PlayStation en la Play 2, todavía no se sabe si ambas máquinas serán compatibles en un 100%, ya que estamos hablando de muchos títulos que ya tienen varios añitos encima y, hasta ahora, Sony no hizo comentarios al respecto.
De cualquier manera se sabe que en el caso de los títulos más recientes y conocidos, prácticamente está asegurado que no habrá problemas gracias a que la tecnología que usan es mucho más estable que la que tienen los juegos más viejos, así que imagino que no habrá mucho de qué preocuparse. Por otro lado, con los juegos que vendrán, tampoco creo que debamos hacernos mala sangre.
Por ahora, la única manera de poder darse cuenta qué tan compatibles serán ambas máquinas, será teniendo una Play 2 por aquí.
A continuación, les mostramos el listado de los títulos ya confirmados, que acompañan el lanzamiento de la tan esperada Play 2, como para que vayan teniendo una idea más aproximada de lo que nos depara la nueva niña mimada de Sony.

Estos son los imperdibles de la Play 2

Tekken Tag Tournament

Al igual que como ocurrió en el lanzamiento de la Dreamcast con Soul Calibur, Namco encabeza la lista de los títulos obligatorios de Play 2 con el último título de la espectacular saga de Tekken.
Con una calidad gráfica sin precedentes y una animación que dejará las mandíbulas de todos por el suelo, se perfila como el juego que nos mantendrá sin dormir por un muy largo tiempo y que obviamente será una razón más que suficiente como para romper el chanchito y salir corriendo a buscar una Play 2... sino, vean estas imágenes.





Gran Turismo 2000

Si de juegos de carreras se trata, qué mejor fórmula que un Gran Turismo con toda la pulenta de la nueva máquina de Sony para olvidarse de cualquier otra cosa que hayamos jugado en este género.
Realmente, si todo lo que se prometió con respecto a este título llega a ser cierto, entonces mejor agárrense de donde puedan, porque van a tener diversión asegurada por horas y horas.
¿Se imaginan jugando a un Gran Turismo con estos gráficos?...





The Bouncer

Con este título, Square nos promete un juego de acción como nunca antes habíamos visto, con una excepcional jugabilidad y una serie de detalles que junto con sus impresionantes gráficos nos volarán la tapa de los sesos y lo llevarán a convertirse en todo un clásico en muy poco tiempo.
Esta es la primera vez que esta compañía se mete a hacer un juego de este estilo, pero si tenemos en la calidad de sus últimas producciones en Play, no cabe la menor duda que éste será un título para recordar.

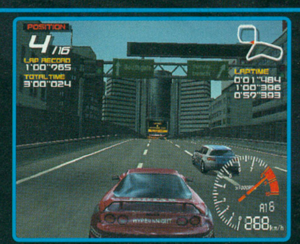




Ridge Racer V

Sin dudas, Namco no tiene intenciones de quedarse afuera en la carrera por liderar el género de los juegos de autos en Play 2, y para eso ya colocó en la grilla a su nuevo Ridge Racer, que promete hacerle competencia de igual a igual a GT 2000.
En estas imágenes podrán ver que a la hora de lucir gráficos de aquellos, Namco no se queda atrás, por lo que de seguro valdrá la pena tenerlo muy en cuenta a la hora de decidirse ¿Quién se quedará con la punta?... Muy pronto lo sabremos.





Int. Super Star Soccer

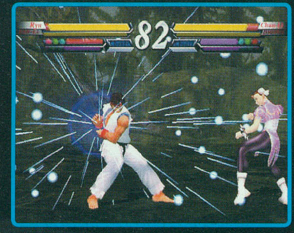
Para todos aquellos a los que este nombre no les dice nada, les comento que International Super Star Soccer es el nombre con el que se conocen las versiones americanas de la más que exitosa serie de los Winning Eleven de Konami.
Efectivamente, Konami ya tiene lista su nuevo título de esta impresionante saga en su flamante versión para Play 2, que promete pasarle por encima a cualquiera que se le cruce por delante.





Street Fighter EX 3

Parece mentira que estos gráficos pertenezcan a un juego de la serie EX, especialmente después del moderado éxito que tuvieron sus antecesores, pero si lo que asegura Capcom es cierto, este juego será un nuevo comienzo para esta saga y sin dudas se convertirá en una alternativa para tener muy en cuenta para cualquier poseedor de una PlayStation 2, que sea fanático de este tipo de juegos.





Driving Emotion Type-S

Y parece que Square también entrará en la carrera entre Sony y Namco por hacerse con el primer puesto en el podio de los juegos de carreras en Play 2, si bien todavía no está confirmado si este título estará disponible en el momento del lanzamiento de la consola, Square asegura que están trabajando a full para salir de los boxes y mostrar de lo que es capaz. Por lo que pudimos ver hasta ahora, parece que la competencia entre GT 2000, Ridge Racer V y Type-S va a estar bastante peleada, ya que todos ellos parecen de lo mejor.





Oddworld: Munch´s Oddysee

La continuación de Abe´s Oddyssey ahora en Play 2 y completamente renovada, se prepara para ser uno de los juegos de ingenio y acción más increíbles que hayamos visto jamás, especialmente porque parece que ahora la acción se va a desarrollar en 3D en escenarios que tienen un nivel de detalle más que sorprendente.
Todavía no fue confirmado si este título estará listo para la fecha del lanzamiento de esta consola, pero de todas formas sus creadores aseguraron que no se demorará mucho más.





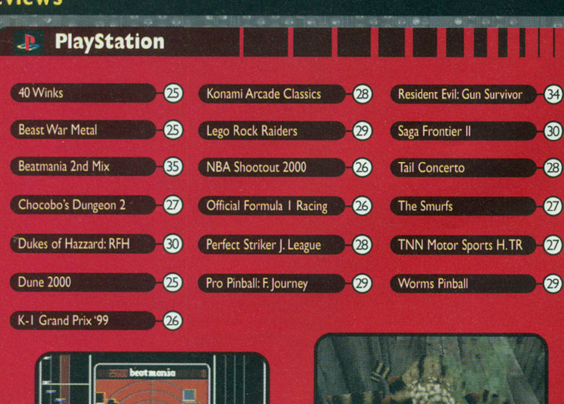
El resto de la lista

Es posible que a último momento aparezcan un par de títulos que no han sido confirmados oficialmente, pero la variedad que hay hasta ahora es más que interesante como para conformar hasta al más exigente... Estos son algunos de los que vendrán junto con los que ya se consideran como clásicos.

Dark Cloud (Aventura / Rpg)
Onimusha (Aventura / RPG)
Eternal Ring (Aventura / RPG)
Den Sen (Aventura / RPG)
A-Train 6 (Estratégico)
Kessen (Estratégico)
Armored Core 2 (Acción / Arcade)
Sky Surfer (Acción / Arcade)
Unison (Acción / Arcade)
Golf Paradise (Acción Arcade)
Drum Manía (Ingenio)

Con el respaldo de las más grandes y conocidas compañías, las promesas de esta máquina para el futuro son más que alentadoras y me imagino que en poco tiempo empezaremos a ver cómo la lista de juegos disponibles para esta consola va creciendo cada vez más.
Por ahora esto es todo, pero estén atentos, porque el mes que viene (y posiblemente con una Play2 en las manos) vamos a hacer un informe especial sobre todo lo sucedido en este espectacular evento... nos vemos.

PlayStation



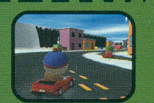
Lo mejor del mes


Mario Party 2


Legacy of Kain: Soul Reaver

Nintendo 64





Dreamcast





Los íconos de Next Level

PlayStation
- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- SHOCK / RUMBLE

Nintendo 64
- EXPANSION
- RUMBLE PACK
- CANT. DE JUGADORES

Dreamcast
- 1 JUGADOR
- 1 A 2 JUGADORES
- 1 A 4 JUGADORES
- JOYSTICK
- BLOQUES DE MEM.
- CABLE VGA
- JUMP PACK
- VOLANTE
- MADE IN JAPAN

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación

(100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad. Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) ¡Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) ¡Cuidado!
Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) ¡Corran!
Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.

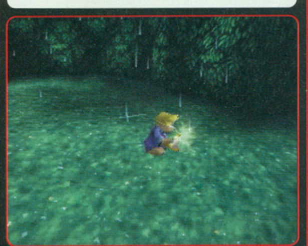
Playstation 

40 Winks

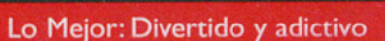


Por Maximiliano Ferzzola

"No hay razón para tener miedo a la oscuridad" se lee en la cubierta del CD de 40 Winks, un juego de plataformas en 3D desarrollado por Eurocom. Y tienen razón, porque si andar por la oscuridad es tan divertido como jugar este video ¡apaguen las luces ya! Los gráficos del juego son muy buenos, suaves, con texturas bastante buenas y muy divertidos. Los sonidos son muy bonitos y acordes a la temática de 40 Winks. El punto más flojo del juego reside en la jugabilidad, que si bien no es mala parece que los personajes van patinando sobre un suelo encerado y, a veces, se nos hace difícil pegar en una dirección precisa o saltar a la perfección. Pero les cuento que esto no alcanza para opacar lo divertido que puede llegar a resultar. La historia va más o menos así: Los Winks (unos bichitos muy similares a Kirby) son los encargados de lograr que soñemos plácidamente mientras dormimos calientitos en nuestras camas. Pero el malvado Nitekap, como no puede soñar, se encargará que nadie lo haga raptando a los 40 Winks existentes. ¿Nuestra misión? Rescatarlos a través de 6 niveles, cada uno con su temática particular: terror, piratas, en el espacio, etc. Lo más interesante es que el nivel de dificultad es tan progresivo que puede resultar fácil de jugar para un inexperto y, aún así, entretenido para un novato en estas artes. Un juego muy recomendable para los amantes de las plataformas en 3D y los buenos juegos. Muy divertido y, por sobre todo, adictivo.



Compañía / Distribución: Eurocom / GT Interactive
Dirección de Internet: www.gtgames.com
Género: Arcade de plataformas

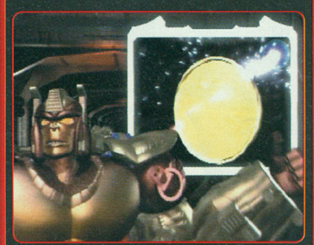
Lo Mejor: Divertido y adictivo

Lo Peor: El control

82%

Playstation 

Beast War Metal



Por Rodolfo A. Laborde

Otro juego de lucha se agrega a la ya larga lista de títulos de este género para PlayStation, esta vez de la mano de Takara (se nota), la compañía creadora del mítico Battle Arena Toshinden.
La misión de este último título de Transformers es llegar hasta la nave madre de nuestros adversarios, dependiendo del bando al que decidamos pertenecer, pasando para eso por distintos escenarios. En cada una de estas pantallas, seremos puestos a prueba no sólo por nuestro enemigo enlatado de turno, sino también por las fuerzas de la naturaleza -rocas, rayos, vientos huracanados y terrenos por donde será difícil caminar- que en el peor de los casos puede llegar a destruirnos. Y ahora viene lo bueno: si nos transformamos en animales o insectos nos costará mucho menos movernos por dichos terrenos, pero ¡OJO!, cuando nos pasamos de una forma a la otra cambiamos también nuestros ataques y su potencia.
Beast War Metal viene acompañado con una excelente banda sonora y con muchas escenas animadas e imágenes ocultas (que le dan al juego un interés extra), incluso relativas a la línea de juguetes que lleva el mismo nombre. En resumen, no es un juego malo pero no aporta nada nuevo y una vez que se consiguieron las imágenes secretas pareciera ser la hora de ir archivándolo. A los fanáticos de Transformers les va a gustar, sobre todo a los más chicos. Yo me quedo con Toshinden.



Compañía / Distribución: Takara CO. Ltd.
Dirección de Internet: No disponible
Género: Pelea

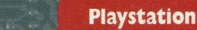





Lo Mejor: La música y los CG

Lo Peor: Pocos personajes

60%

 Playstation 

Dune 2000

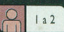


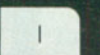
Por Maximiliano Ferzzola

Como la mayoría de los juegos de estrategia que han osado retar a los controles de la PlayStation, Dune 2000 no ha resultado victorioso. Sin el uso del mouse nos puede causar más que un dolor de cabeza para poder llegar a controlar todas nuestras unidades. Lamentablemente, ése no es el único problema del juego de la gente de Westwood Studios, cuya primera parte para PC diera origen al género. Los gráficos y el sonido no llenan las expectativas que uno puede llegar a tener acerca del mundo de Dune, nacido de la mente de Frank Herbert en sus novelas. Los imponentes gusanos de la arena que pudieron verse en la película parecen lombrices y hacen un ruidito parecido al cacareo de una gallina engripada.
La historia ya es conocida por todos los fanáticos de la saga y en el juego no varía demasiado. Tres Casas, Harkonnen, Atreides y Ordos, se disputan el control del planeta... y bueno, a pelear por la conquista. Podemos seleccionar cualquiera de esas Casas, cada una con sus diferencias, limitaciones y ventajas. Ojo que el juego sólo es aceptable si tenés el mouse para PlayStation, y si sos una fana mal de esta saga de Ciencia Ficción, te gusta la estrategia y no tenés la versión de PC. Sí, son muchos "si tal cosa...", pero realmente el juego no vale demasiado la pena.



Compañía / Distribución: Westwood Studios
Dirección de Internet: www.westwood.com
Género: Estrategia en tiempo real






Lo Mejor: La saga en la que fue inspirada

Lo Peor: Los controles, los gráficos, los sonidos...

56%



Playstation  Playstation  Playstation

Official Formula 1 Racing



Por Yago "Noi" Fandiño

Está muy bien hacer juegos difíciles. Uno pueda festejar como una ladilla desaforada cada nuevo logro y el juego dura semanas (en el mejor de los casos). Ahora bien, cuando algún programadorcillo se pasa de la raya sucede lo contrario: en menos de una hora, luego de revolear el pad unas 48 veces contra a pared, el juego vuelve a la caja. Con F1 Racing pasa algo parecido (en lugar de 48, revoleás 52 veces el pad). Agarrar una curva como se debe, en modo Simulation, puede llegar a ser un alarde de habilidad. Dar una vuelta entera sin pegársela contra el guard rail (güard reil), directamente es imposible. Claro que siempre está la alternativa de jugar en modo Arcade, pero sabemos que sin choques ni roturas ni nada, un F1 tiene menos onda que un renglón. Para colmo el apartado gráfico apenas si es correcto, el motor del juego deja bastante que desear (a veces tan suave como Linda Blair en "El Exorcista") y las pistas son más angostas que la calle Defensa. Lo más destacable, si hay algo que destacar, son los choques (bastante realista el bolonqui que puede armar uno), detalles como el de patinar en la largada, alguna que otra rotura y una respetable cantidad de datos, totalmente actualizada. Nada más.
Moraleja: El F1 ´97 Championship Edition, a pesar de algunas menudencias, sigue siendo el Juan Manuel Fangio de las pistas.



Compañía / Distribución: 989 Sports
Dirección de Internet: www.989sports.com
Género: Simulador de automovilismo

1 a 2 · 1 a 4

Lo Mejor: Poco, muy poco

Lo Peor: Es mucho más sencillo de manejar uno de verdad...

45%

K-1 GRAND PRIX´99

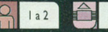


Por Rodolfo A. Laborde

Como su nombre lo indica, este juego se basa en la asociación de kick boxing K-1, que cuenta con cierto prestigio únicamente en Japón y que agrupa a muchos luchadores de diversas nacionalidades y estilos de combate, (karate-do, savate, kenpo, muai tai, kung fu y kick boxing) por lo que esperaba encontrarme con una amplia variedad de movimientos para cada pugilista. Desgraciadamente, todos estos luchadores, de los cuales 20 son seleccionables desde un principio (40 en total), utilizan los mismos tipos de golpes y agarres, de manera que con saber utilizar uno sólo de ellos ya sabremos pelear con todo el resto, lo que hace a K-1 Grand Prix terriblemente monótono. Y si a pesar del aburrimiento uno continúa jugando, accederá a nuevas opciones, personajes ocultos y a los datos de cada uno de los artistas marciales de dicha asociación.
A la hora del combate, K-1 presenta serias fallas debido a que de un golpe puede terminarse la pelea (sí, aunque contemos con nuestra barra de energía a tope), sin saber cómo, dónde o por qué.
Los gráficos 3D y las animaciones no son precisamente de lo mejor, los tiempos de carga son bastante molestos (sea cual sea la selección por la que optemos, pasaremos siempre por la pantallita de "Now Loading"), las presentaciones no acaban nunca y las peleas que duran poco y nada son sólo algunos de los muchos puntos flojos del "paquete" que se llevarán a sus casas todos aquellos que compren o alquilen este título.



Compañía / Distribución: Xing Entertainment / Daft
Dirección de Internet: www.xing.co.jp
Género: Kick Boxing

1 a 2 · 1

Lo Mejor: Las secuencias finales de cada luchador

Lo Peor: No vale la pena verlas

48%

NBA Shootout 2000



Por Yago "Noi" Fandiño

Otro muy buen juego de básquet con los problemas de un juego de básquet. Empecemos por lo más fulero: la cantidad de jugadores en un campo tan chico hace que se dificulte bastante la jugabilidad. O sea: debajo del aro se arma tal despelote de basquetbolistas que es difícil saber a quién se marca, cuándo se está a tiro de tapar una pelota, cómo marcar sin falta, etc. Sin embargo, los muchachos de 989 Sports se las rebuscaron para hacer un fichín entretenido de la NBA. Sin tener unos gráficos brillantes, resultan identificables muchos jugadores de la troupe; también podemos encontrar algunos movimientos característicos de los más famosos. Además, se los puede cambiar de equipo, canjearlos por otro o elegirlos por medio del draft (cada equipo elige un jugador por turno). Por otra parte, la musiquita en algunos pasajes del partido, las estrategias y las estadísticas on line hacen que parezca más real el asunto. También contaremos con una barrita que nos indicará las probabilidades de emboque que tenemos en cada lanzamiento (cuanto más cerca apretemos el botoncito de la zona verde, más sonrisas lograremos): fantástico. Dos detalles para exigentes: se pueden editar jugadores y volcadas (dunks) y existe una base de datos tan completa que parece hecha por la CIA. Muy recomendable la opción Dos Jugadores (sobre todo el goce que produce volcarle la pelota en la cara a nuestro amiguito de turno).



Compañía / Distribución: 989 Sports
Dirección de Internet: www.989sports.com
Género: Basquet

1 a 2 · 1

Lo Mejor: Otro buen juego de basquet

Lo Peor: Otro juego de basquet

76%





Playstation

The Smurfs

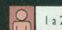


Por Maximiliano Ferzzola

Ahora les voy a pitufear lo que me pareció este pitujuego. The Smurfs es, sin lugar a dudas, un juego de plataformas al estilo 2D con backgrounds en 3D para los más chiquitos. Ya que desde el vamos, y aunque todos nos deleitamos desde pequeños con Los Pitufos, no se puede esperar que tal licencia apunte a un público adulto. Pero además el grado de dificultad es excesivamente fácil en sus dos niveles. Los gráficos son bastante lindos, los sonidillos llenan de alegría nuestro corazón y el manejo del pitufo es relativamente sencillo. Lo más útil del juego, ya que está pitufado al público infantil, es que cuenta con la traducción a nuestra lengua madre, por lo que los pibes, además de disfrutar de un buen juego, pueden entender la historia. El juego tiene dos niveles: "Pan comido", una especie de training level en donde debemos buscar comida para alimentar al Bebé Pitufo, y "Duro de Roer", donde encarnaremos, nada más ni nada menos, que a Pitufo Forzudo, quien debe salvar a otros de estos azulados y simpáticos bichejos de las garras del malvado Gargamel. Es recomendable que los jugadores experimentados pitufen otro título, ya que como he dicho, The Smurfs es muy fácil pero, además, bastante corto. Salvo por este detalle, y algunos otros menores, Los Pitufos, es un juego de plataformas bastante bueno, que agradará más que nada a los padres que quieran que sus críos no vean demasiada violencia en la caja boba.



Compañía / Distribución: Heliovisions / Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com
Género: Arcade de plataformas 2D


1 a 2

1

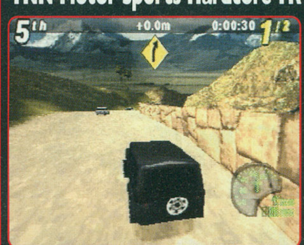
Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Muy fácil y corto

68%

Playstation

TNN Motor Sports Hardcore TR



Por Maximiliano Ferzzola

¡La verdad es que este juego APESTA! Sí, señores y señoras, TNN Motor Sport Hardcore TR, además de tener un nombre largo, feo y complicado de escribir, es un juego de carreras de 4x4 muy malo. Malo, malo, malo. Los gráficos carecen de detalles, por no decir que carece de gráficos, el sonido del motor parece el ronroneo de un gato en celo y la maniobrabilidad del supuesto vehículo es bastante MALA. No solo eso, el juego es aburrido. Porque si por lo menos divirtiera todo bien... ¡PERO NO! Es increíble que unos meses pasado el 2000, todavía salgan juegos de esta calidad. Si el Apocalipsis anunciado no nos mató, si el Efecto 2000 no se hizo notar y si mi vieja no me retó por beber en demasía en esas fechas, este juego es capaz de lograr todo lo que estos acontecimientos no lograron. Además el efecto de velocidad es nulo. Lo único que salva a este juego de la condena eterna es la opción de 2 jugadores y que es compatible con la Función de Vibración del Dual Shock. Nada más... Los buenos muchachos de Eutechnyx, los desarrolladores del juego, y ASC Games, los distribuidores, deben pensar en replantear su vida profesional y poner un verdulería, en vez de andar currando con la buena voluntad de los videojugadores y la pasión por los fierros. Estoy seguro que levantás una piedra y podés encontrar un juego mejor que este. Así que si te lo cruzas corré como endemoniado y no mires para atrás.



Compañía / Distribución: Eutechnyx / ASC Games
Dirección de Internet: www.ascgames.com
Género: Carreras


1 a 2

1



Lo Mejor: No se me ocurre nada

Lo Peor: Todo lo restante

32%

Playstation

Chocobo's Dungeon 2

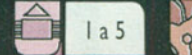


Por Maximiliano Ferzzola

Y Square metió la pata. Y todo por el vil metal. Aprovechando el éxito de sus últimos lanzamientos, decidió usar un personaje tan carismático como el Chocobo para su nuevo juego. Chocobo's Dungeon 2 apunta directamente al público infantil. Super Cute, simple, sin violencia innecesaria, con una historia más cute todavía que los personajes y bastante fácil. Pero hasta donde yo sé, los más chiquitos no comen vidrio. Saben distinguir un buen juego de uno que no lo es. Y sin ser una porquería, Chocobo's Dungeon 2 no es lo que uno espera de la compañía que supo dar vuelta un género agonizante como el rol. Básicamente, el juego se podría resumir con lo siguiente: Recorres laberintos bastante simples y gráficamente muy mejorables, recolectando objetos, ganando experiencia, matando bichos, etc, etc... la clásica. Gracias al Random Dungeons Generator, siempre que entremos a un Calabozo será diferente (al estilo Diablo) pero, entre nosotros, tampoco varían demasiado. El sonido no es ni siquiera de una calidad aceptable y molesta más que ambientar. La historia es tipo los cuentos que nuestras abuelas nos solían contar antes de dormir (y que realmente lograban dormirnos). En el mercado actual hay cientos de RPG mejores que éste. Pero si ya te los jugaste a todos, tal vez Chocobo's Dungeon 2 te sirva para aguantar hasta un próximo lanzamiento del género. Es una verdadera lástima que una compañía como Square prefiera hacer unos pesos más antes que mantener su reputación. Una verdadera lástima...



Compañía / Distribución: Square / EA
Dirección de Internet: www.quaresoft.com
Género: RPG


1 a 2

1 a 5

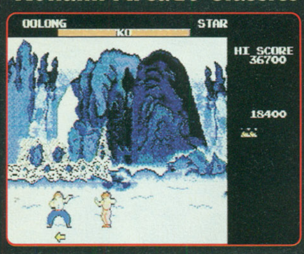

Lo Mejor: Los gráficos de los personajes

Lo Peor: La formula repetida. El sonido

58%

Playstation

Konami Arcade Classics



Por Maximiliano Ferzzola

¿Realmente vale la pena pagar lo que cuesta este juego para revivir viejas añoranzas? Una pregunta y dos respuestas. Vale la pena si sos un nostálgico empedernido como yo. Ahora si lo tuyo es el 3D, los gráficos renderizados y el sonido de última generación, mirá para otro lado porque esto te va a dar náuseas. ¿Cómo olvidarse clásicos como Pooyan, Time Pilot, Yie Ar Kung Fu, Road Fighter, Gyruss y otros inolvidables que hicieron las delicias de los abuelos videojugadores? Ahora, hay algo que realmente no entiendo... si en un cartucho de Family entraban como 50 de estos juegos, ¿cómo es posible que en un CD sólo entren unos pocos si la calidad es la misma? Todo por dinero, me temo. Y eso es lo único reprochable, porque creo que no se pueden criticar juegos que fueron elaborados hace casi 20 años atrás y hoy en día son clásicos. Sería como decir que "Casablanca" apesta porque es en blanco y negro. La elección de los juegos es bastante correcta para los EE.UU., pero si tenemos en consideración que en la Argentina hace poco abandonamos la era del Family Game, títulos como Circus Charlie no nos evoca una época demasiado lejana. Lo dicho, un juego que evoca y divierte. Sólo para nostálgicos o para aquellos de la nueva generación que necesiten un buen reto. Porque, créanme..., el grado de dificultad de aquellos juegos era demasiado elevado. Y todo para que siguiéramos poniendo fichitas en la ranura como maniáticos. Traten de pasar más allá del quinto nivel de Roc 'N Rope y se darán cuenta de la veracidad de mis palabras.



Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com
Género: Colección de clásicos



Lo Mejor: Tener tantos recuerdos en un CD

Lo Peor: Que lucren con nuestros sentimientos

65%

Playstation 

Tail Concerto

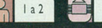
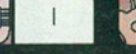


Por Maximiliano Ferzzola

Debo reconocer que la idea de tener que analizar este Tail Concert, de Bandai, en un principio no me agradó demasiado. Pero para mis adentros me repetía: debo tener criterio. Y aprendí una lección que para mi edad ya debería haberla aprendido. No debo juzgar un libro por su portada; en este caso, no debo juzgar un juego por su tapa. Muy pocas veces podemos ver en el mercado un juego que además de tener una calidad aceptable sea original. Sorpresas como éstas son las que nos hacen creer que no todo está perdido. Tail Concert no está ni ahí de ser un excelente juego. De hecho, se salva por poco de quedar en el olvido y pasar por los negocios sin pena ni gloria. Pero si hay un factor que salva a Tail Concert de tan triste futuro es su originalidad, su personalidad y su frescura. El resto es discutible. En el juego tomamos el papel de un perrito que debe desbaratar con su robot-armadura una organización de revoltosos gatos que hacen la vida imposible a los canes acusándolos de opresores. Muy al estilo anime, el juego está diseñado completamente en 3D y con gráficos que seguramente podrían haber sido mejores. El sonido es simple pero también bastante divertido. Lo más reprochable de este Tail Concert es que los jugadores experimentados no tardarán demasiado en terminarlo. ¡Pero la diversión está garantizada, eso se los aseguro! No se dejen engañar por la portada; si lo que quieren es un juego divertido y original, detrás de la fachada infantil de Tail Concert te esperan horas de deleite.



Compañía / Distribución: Bandai / Atlus
Dirección de Internet: www.bandai.com
Género: Arcade de plataformas 3D


Lo Mejor: Divertido a full

Lo Peor: Demasiado fácil, gráficos mejorables

74%

Playstation 

Perfect Striker J. League



Por Yago "Noi" Fandiño

Sospecho que este juego debe estar ternado junto al Sub 23 y al Y2K como Mayor Desilusión del Año. ¿Cómo la gente de Konami pudo hacer un fichín como éste? ¡¿Cómo?! ¿Qué les pasó, muchachos? No es que el juego sea tan, tan, tan malo; de hecho, es un poco mejor que muchos de los FIFA. Los gráficos son grandes y bastante prolijos, algunos movimientos zafan (sobre todo los fouls) y se puede disfrutar mínimamente (dije: mínimamente) de su jugabilidad.
Pero al lado de esa maravilla llamada Winning Eleven 4 (el anterior juego de fútbol de Konami), este insípido primo lejano de Virtua Striker no tiene absolutamente nada que hacer. Sobre todo porque un fulbito de la liga japonesa, en donde las gambetas se asemejan a los pasitos del Yie Ar Kung Fu (qué viejo soy) y la pelota va pegada al piso como si jugáramos en Júpiter, es menos atractivo que el salamín con dulce de leche. Para colmo, el menú (excepto la palabra ¿Exit?, vaya a saber uno por qué) está en japonés. O sea que si se te ocurre la idea de poner un suplente, subirle la velocidad al juego, armar un torneíto con amigos o cambiar de cámara, prendéle una vela al imperio del sol naciente y seleccioná el signito que más te guste, a ver si acertás.
Resumiendo: después de Winning Eleven no hay nada. Nada. Quizá si uno rebusca bien entre todo ese montón de ausencia restante, encuentre abandonado, a la deriva, a Perfect Striker 1999 J. League.



Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.jp
Género: Fútbol




Lo Mejor: La desilusión lo puede llevar a uno a hacerse el Harakiri

Lo Peor: Que no sabemos hacernos el Harakiri

48%

Playstation 

Worms Pinball



Por Rodolfo A. Laborde

Primero que nada, quiero dejar en claro que los pinball nunca fueron mi especialidad. Más aún, es un tipo de juego que consideraba limitado justamente por ser un pinball... después de todo, ¿qué nos puede ofrecer un título de éstos que no nos hayan ofrecido ya otros del mismo género? Sin embargo, hace un buen rato que comencé a jugar con Worms Pinball y creo que me quedan muchas horas de entretenimiento por delante, posiblemente porque se trata de un género que pasó casi desapercibido por la consola de Sony o simplemente porque el juego es adictivo.

Comenzamos con la posibilidad de elegir entre dos mesas, una de Worms Armageddon y otra de Rally Fever, cada una con su correspondiente música de fondo y demás sonidos relacionados con estos títulos. A esto habría que agregar el grado de realismo que se logra (sin duda alguna nos hará recordar a las máquinas verdaderas de las casas de video juegos) gracias al control análogo. Lo demás ya lo saben, luces intermitentes por acá y por allá y una o varias bolas que intentarán escurrirse por cualquier recoveco que encuentren.

¿Cuál puede ser nuestra misión? Hacer la mayor cantidad de puntos que podamos, claro. Para eso no hará falta otra cosa que los botones L1 y R1. Y si logramos un buen puntaje, accederemos a nuevas mesas para seguir con nuestra diversión. Consejo: Si son fanáticos de los pinballs, este es un título que deberían tener en su colección.



Compañía / Distribución: Team 17 / Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com
Género: Pinball

  1   1

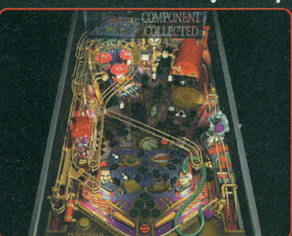
Lo Mejor: Es adictivo

Lo Peor: Sólo para seguidores del género

60%

Playstation 

Pro Pinball: Fantastic Journey



Por Marcelo Peñalver

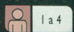
Empire Interactive nos reafirma quién es el capo de las simulaciones de mesas de pinball con una nueva entrega de su conocida saga Pro-Pinball. Su nombre: Fantastic Journey (FJ). Su calidad lo pone al tope de los rankings en su género, brindándonos el máximo realismo logrado hasta el momento en una simulación de este tipo en una Play.

Por supuesto, ademas de una historia correcta y repleta de detalles, no faltará nada de lo que un aficionado a los pinballs espera encontrar: Rampas veloces, modo multiball, potentes jackpots, combos, multiplicación de bonus y el clásico video mode, además de imanes con los que podremos capturar las bolas, todo esto realizado en una exquisita vista 3D.

Las opciones disponibles son incontables, ya que van desde la simple configuración de los controles hasta la pendiente y el estado en que se encuentra la mesa por su uso (de nueva a descuidada), pasando por la potencia de los flippers y el nivel de dificultad, con la posibilidad de poder personalizarlos. Además, permite verlo en alta resolución, lo cual ayuda a contrarrestar bastante la poca definición de una TV -que hace difícil jugarlo a más de dos metros de la pantalla sin perdernos los detalles-, aspecto que junto con la presencia de una única tabla en todo el juego, serían los únicos aspectos cuestionables de esta, por lo demás, brillante producción. Para terminar, una muy lograda física de la bola, impecables efectos de sonidos y una música que no desentona, convierten a FJ en el mejor juego de su género.



Compañía / Distribución: Cunning Developments / Empire Int.
Dirección de Internet: No disponible
Género: Pinball

 1 a 4  1

Lo Mejor: La física de la bola

Lo Peor: Una sola mesa

87%

Playstation 

Lego Rock Raiders



Por Marcelo Peñalver

Lego continúa acercando su universo de juguete a la PlayStation, esta vez desarrollando un juego de exploración / acción llamado Lego Rock Raiders (LRR). En esta oportunidad, nos encontramos a años luz de casa y nuestra tarea es recorrer la profundidad de un planeta inexplorado para establecer y mantener el cuartel general de los Rock Raiders en el espacio, protegiéndolo a éste y a nuestros compañeros de la amenaza de los monstruos de piedra y otras criaturas que habitan esta tierra, además de recolectar cristales de energía que pueden usarse para impulsar maquinarias y minerales para construir otras nuevas.

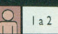
Contaremos con cinco Rock Raiders con diferentes habilidades y limitaciones, por lo que debemos escoger al más capacitado según la misión a realizar: Uno sabe nadar (bah, camina sobre el agua), otro repara vehículos, otro salta más lejos, etc.

Cabe aclarar que al ser para los más pequeños, LRR es un juego muy simple en cuanto a desarrollo y gráficos durante las misiones, aunque su dificultad -no seleccionable- sea demasiado elevada para un niño de ocho años (edad base recomendada por la misma Lego) y su atractivo es bastante escaso para mayores de 12, lo que lo deja con poco margen de usuarios. Algunas cosas a destacar son las animaciones presentes en la apertura y al final de cada misión, muy bien logradas y divertidas para los más chicos, y la presencia de un modo multiplayer para que puedan compartir misiones entre dos amigos de manera cooperativa.

Dentro del mundo de los juegos para niños y a pesar de la poca cantidad disponible para Play, seguramente LRR no es de lo más recomendable, pero puede entretener a los "bajitos" que cuenten con la habilidad suficiente para jugarlo.



Compañía / Distribución: Data Design Interactive / Lego Media
Dirección de Internet: www.legomedia.com
Género: Arcade para chicos

 1 a 2  0  

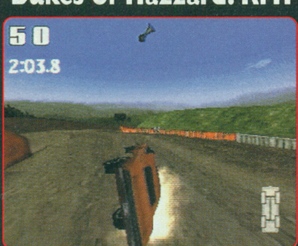
Lo Mejor: Las animaciones

Lo Peor: Elevada dificultad aun para los niños

62%

Playstation

Dukes of Hazzard: RFH



Por Marcelo Peñalver

Pocas personas que pasen los veinte años (como nosotros) pueden olvidar las aventuras de Bo y Luke (y mucho menos de la prima Daisy) a bordo del General Lee pero, con suerte, nadie va a recordar el juego que han inspirado: Dukes of Hazzard: Racing For Home (RFH).

Tras agradecer la idea de South Peak de introducir en la apertura la música original de la serie de TV (aunque los gráficos renderizados hacen que todos parezcan androides), comienzan las decepciones: Manejar al General no es lo que esperábamos, escapar de la ley o de nuestro enemigo de turno es demasiado fácil y las 27 misiones que componen el juego se vuelven repetitivas rápidamente, ya que gran parte de la acción parecería desarrollarse en un mismo trecho de pista polvorienta, con gráficos que no impresionan mucho. El guión de la historia, que está relatado también a través de secuencias render (donde hay algunas de las voces originales de la serie), nos ubica en variadas -aunque no por eso emocionantes- situaciones, que van desde perseguir ladrones de autos hasta conseguir repuestos para nuestro inolvidable General, pero cabe mencionar que, en el nivel de dificultad más fácil, el juego puede ser completado en menos de dos horas. Para darle un poco de longevidad, se implementó un modo de dos jugadores que nos permite correr contra un amigo o competir en un evento titulado "Run The Jug" donde la cosa se pone algo más divertida, pero la visión limitada que produce la pantalla dividida también le juega en contra a este modo. Es una lástima porque, con algo de esfuerzo extra, Dukes of Hazzard: RFH podría haber sido mucho más divertido. Es demasiado fácil y repetitivo como para lograrlo.



Compañía / Distribución: Sinister Games / South Peak Interactive
Dirección de Internet: www.southpeak.com
Género: Carreras



1 a 2 | 1

Lo Mejor: Los recuerdos que trae

Lo Peor: Vivir de recuerdos...

56%

Playstation

SaGa Frontier II



Por Maximiliano Ferzzola

Square encaró la segunda parte de SaGa Frontier (SF) de una forma totalmente inesperada. En el primer SF podíamos seguir cualquiera de siete historias separadas pero de una forma excesivamente no lineal, tanto que uno terminaba perdiéndose. En SF II, en cambio, se pueden seguir -fundamentalmente- dos historias, la de la familia real de Gustave XIII, un príncipe que fuera exiliado junto a su madre del reino de Finney por carecer de energía mágica, y la de William, un joven cazador de tesoros en busca de respuestas sobre la desaparición de su padre. A medida que avanzan la historias, varios personajes con sus propios objetivos y misiones secundarias se unirán a la partida. Lo llamativo es que, según cuál rama de estas múltiples historias elijamos seguir, nuestro personaje principal cambiará, y más asombroso aún es que podemos recorrer las historias en cualquier orden cronológico, saltando de un año a otro entre los eventos que aparecen en un Atlas, para conocer los detalles que más nos interesen aunque, en definitiva, focalizados en los dos personajes y siempre avanzando hacia el futuro. Esto resulta, francamente, apasionante. El combate es por turnos en un escenario 3D, en el clásico estilo de Square, y aunque resulte mucho menos elaborado que en una serie como, por ejemplo, Final Fantasy, tiene suficientes posibilidades para mantenernos concentrados. Una mención especial merecen los extraordinarios gráficos de SG II, dibujados y coloreados a mano, y los personajes de aspecto manga basados en sprites, que le dan al entorno una pinta absolutamente refrescante. SG II se indica para grandes y chicos por igual.



Compañía / Distribución: Square Electronic Arts L.L.C.
Dirección de Internet: www.squaresoft.com
Género: RPG



1 | 1

Lo Mejor: Las historias. Los gráficos

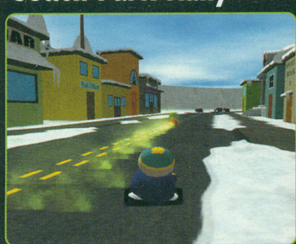
Lo Peor: La música es repetitiva

78%

Nintendo 64



South Park Rally



Por Durgan A. Nallar

Acclaim puso en juego su tercer título basado en la licencia de South Park, pero evidentemente también puso la cabeza en un microondas. ¿Cómo puede ser que un jefe de proyecto siquiera apruebe esta cosa? SP Rally es realmente una c(beep), como dirían Cartman y sus amigos. Malos gráficos, pistas aburridas, los peores controles imaginables y una tonelada de bugs hacen de esta m(beep) un auténtico dolor de h(beep). Hay una historia detrás del juego, como es costumbre: parece que en el poco apacible pueblito de South Park festejan cada acontecimiento especial con una carrera. Por ejemplo, en el Día de San Valentín, la cosa es participar en una competencia en la que haremos de Cupido, siempre que logremos hacernos con la única flecha que hay. Parece buena idea, pero el juego tiene tantos problemas de control y tantos errores de video que la experiencia se arruina a poco de empezar a entusiasmarnos. Las pistas están salpicadas de obstáculos que pueden servir tanto para defensa como para ataque de los demás corredores. Incluso hay cajas de Terrance & Phillip llenas de gas que sirven para acelerarnos durante unos segundos y también podemos llamar a Mr. Hanky, el simpático c(beep), quien impedirá momentáneamente que los demás nos hagan daño.

En definitiva, sólo los fanáticos incondicionales de los escandalosos personajes de South Park (que son bastantes, a pesar de lo poco que durara la serie en nuestro país) pueden estar interesados en esta c(beep), sobre todo para jugar en multiplayer, pero aún ellos se sentirán estafados después de la primera media hora.



Compañía / Distribución: Acclaim Studios - SLC / Acclaim
Dirección de Internet: www.acclaim.com
Género: Carreras de kartings



1 a 4 | 1 | 35%

Lo Mejor: Sonido y diálogos típicos de South Park

Lo Peor: Todo lo demás

38%


PlayStation
NTSC U/C
PlayStation
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
SCUS-94456
94456


W.S.
Video juegos.
TODAS LAS CONSOLAS ,JUEGOS Y ACCESORIOS
DE LA MEJOR CALIDAD ,ENTREGADOS A DOMICILIO
CON UNA ATENCION Y UN SERVICIO
UNICOS EN EL RUBRO.
SOLO MAYORISTA.
ENTREGAS A TODO EL PAIS
SEGA
Pacheco de Melo 2921 Tel:011-1540225416
Contestador Mensajes tel:011-4805-2364


PlayStation


SEGA



TODOS LOS TITULOS!!



REPRODUCTOR DE VIDEO CD PELICULA EN TU CONSOLA!! EXCELENTE PRECIO AMPLIA VARIEDAD DE PELICULAS DEFINICION DIGITAL

TENEMOS TODO PARA SEGA Y FAMILY!!!



ODUCTOS ELECTRONICOS





ULTIMA NOVEDAD!
SEGA DREAMCAST
LOS MEJORES TITULOS!!

ONCE) - CAP. FED. - TEL: 4865-8178
BADOS DE 9 A 20 HS.
E@CIUDAD.COM.AR
T: WWW.POWERALL.COM.AR



Resident Evil: Gun Survivor

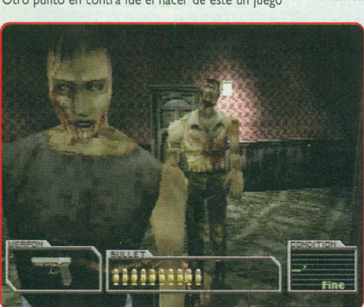
Por Maximiliano Ferzzola

Si de este juego depende el futuro de la humanidad, estamos todos muertos! (Ver el artículo "Conspiración Capcom/Umbrella" del número anterior).

Cuando me asignaron este juego no podía estar más contento. Por fin tenía entre manos unos de los videos más esperados entre los fanáticos de la saga "Resident Evil". Enchufé la PlayStation, inserté sus adminículos, cerré las ventanas para crear el clima necesario, apagué las luces, subí el volumen del televisor y apreté "Power". Desgraciadamente, todo este procedimiento fue lo más divertido de aquel día. Sí, amigos, lamento informales que "Resident Evil: Gun Survivor" realmente apesta, y apesta muy feo. Como dijo Maximiliano Peñalver en un correo interno: "¡Lo mejor sería que este juego no hubiese existido en un universo tan querido como lo es Resident Evil!". No puedo estar más de acuerdo. Para imaginarnos con la clase de juego que nos vamos a enfrentar, en caso que lo compren, deberemos mezclar descuidadamente una porción de "House of the Dead", otra de "Quake" y unas gotas del universo de "Resident Evil". Batir, no importa cómo ni por qué, sabiendo que el nombre del trago va a vender por sí mismo y servir de cualquier manera. ¡Total, los fanáticos somos tontos!

Paradójicamente, y aunque usted no lo crea, lo peor de Gun Survivor es la interface que utiliza con la pistola. Solo nos permite dispararle a lo que se encuentra en el medio de la pantalla. ¿Por qué? Por el simple hecho de que el juego nos ubica todos los blancos en el medio de la pantalla. O sea... bastante aburrido. Otro punto en contra fue el hacer de éste un juego





en primera persona, en donde podemos ir y venir al estilo "Quake". Porque convengamos que con la pistola esto se nos dificulta demasiado y, nuevamente aunque usted no lo crea, se hace más jugable con el joystick; pero también mucho más fácil, demasiado para mi gusto. Con los botones A y B de la pistola vemos a los lados. Apuntando fuera de la pantalla y apretando una vez el gatillo, vamos hacia adelante. Apretando dos veces vamos hacia atrás y, dejando el gatillo apretado, corremos. Por lógica no se puede avanzar y disparar al mismo tiempo. Y si hay enemigos por todos lados es un gran problema. A los zombies es lo mismo dispararles en un brazo que en la entrepierna o en la cabeza, la energía que le sacamos es la misma. El aspecto gráfico no es ninguna maravilla. Despreciable, si me preguntan. Y en lo sonoro zafa hasta ahí nomás.

Prometían darnos aventura. ¿Cumplieron? ¡NO! El sistema es éste: Vemos un ítem brillar, vamos, lo tocamos y pasa a nuestro inventario; después el juego se encarga de ubicarlo donde sea necesario. Yo no tengo ningún doctorado en el tema, pero... ¿es eso aventura e investigación? Además, el juego sólo nos permite continuar y en ningún momento podemos grabar la partida para seguir otro día. En conclusión, lo tenemos que pasar de una. Para colmo de males, la versión USA de este juego (que todavía no salió) no va a tener la opción de jugarlo con la pistola. Y la versión ponja está toda en ponja. O sea, lo jugamos con la pistola y no entendemos nada o lo entendemos pero sin pistola. ¡Un choreo total!

En el juego tomamos el papel de un tipo que ha perdido la memoria. No sabe ni quién es, ni por qué está en el medio de este infierno.

Para colmo de males, otro tipo, desde el comienzo de la aventura, nos quiere matar por algo que desconocemos. Pero poco a poco, y mientras perdemos interés en el juego, perdemos interés en la historia. Y, más aún, desalentados por los jeroglíficos que los japoneses usan como letras. La fauna presente en "Resident Evil: Gun Survivor" es la ya vista en juegos anteriores. Zombies, Perros Mutantes, Lickers, Arañas y demás. El Robot de la segunda parte está también presente y se introducen unos nuevos enemigos, bastante mal hechos, que cuando les disparamos se desinflan... Todavía no logro entender cómo una compañía como Capcom, que nos tiene acostumbrados a productos de calidad, se deje llevar por la corriente de hacer juegos sólo para vender aprovechando un gran éxito. Ensuciando, además, lo que hubiese podido ser una de las más grandes sagas en la historia de los videojuegos. Un destino que con este título se pone en duda. Mal, muy mal.



Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Arcade / Aventura 3D (con opción de jugarlo con pistola)

1 | 0

Lo Mejor: Que es un Resident Evil

Lo Peor: Todo lo demás

43%



Beatmania 2nd Mix



Por Marcelo Peñalver

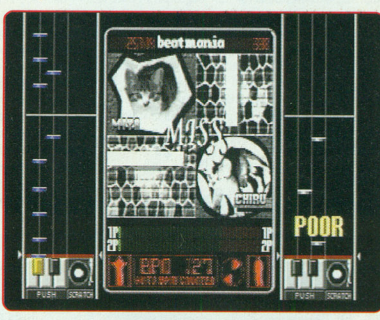
La fiesta ya comenzó! El boliche está lleno, el volumen a full y Konami nos da la oportunidad de demostrar nuestras habilidades en las bateas... Una buena y original idea llega a nuestras Plays: Beatmania, cuya versión arcade es un exitazo en Japón, así como el título del que tanto hemos hablado, Guitar Freaks. Esta vez se trata de un simulador de Dee Jay (DJ) muy adictivo y divertido, en el que debemos agudizar nuestros reflejos y agilidad visual para progresar en los rankings y no recibir los silbidos y abucheos del público.

Disponemos de cinco teclas de piano, una para cada nota o efecto de sonido, y una bandeja giradiscos para hacer el famoso "scratching". El desarrollo del juego es simple: luego de seleccionar alguno de los muchos temas musicales - que por lo excelentes merecen un párrafo aparte- nuestra tarea será tocar las notas que van cayendo, representadas por líneas de colores, con la tecla apropiada y en el momento justo en que éstas llegan al fondo. Lo podemos hacer mediante el pad, memorizando la configuración de los botones (con el analógico la vibración sigue el ritmo), pero se recomienda adquirir - siempre que las billeteras lo permitan- un joystick especial, con las cinco teclas y la bandeja distribuidas igual que en la pantalla, lo que hace al juego alcanzar una sensación de realismo mucho mayor.

¡Es duro ser DJ!

Al igual que en juegos como Bust-A-Groove, Parappa the Rapper y Dance-Dance Revolution, Beatmania exige ciertos requisitos para poder lograr el éxito: sentido del ritmo, dedos veloces y mucho "oído musical". Algunas canciones alcanzan un nivel de dificultad que rozan lo imposible, de las que solo con mucha práctica podremos zafar.

Mientras jugamos, en el centro de la pantalla se proyectan, a manera de video-clips, imágenes muchas veces bizarras o graciosas, como pueden ser monos Dee Jays (que tal vez lo hagan mejor que uno) ¡y hasta una banana avisándonos que somos pésimos jugadores! Todo esto con gráficos no muy complejos - bastante pobres, en realidad- pero que cumplen con su labor de animar el espectáculo. Hay que destacar que pueden participar dos jugadores a la vez,





provocando memorables batallas de DJ's con nuestros amigos.

Para todos los gustos (o casi)

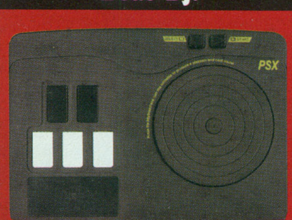


Beatmania 2nd Mix se compone de dos CD's, siendo el segundo un add-on (a éste lo llamaron "Append Disc: Yabisu Mix", y hay otros en camino). El juego cuenta con una opción en el menú principal llamada "Disc Change", gracias a la cual podemos intercambiar los discos. Son 27 canciones en total, de las cuales ocho no están presentes en los fichines ponjas, incluyendo un muy buen remix del tema principal del archiconocido Metal Gear Solid. Hay que tener en cuenta que, al comenzar, solo hay unas pocas canciones disponibles, pero venciendo en alguna y dependiendo del puntaje alcanzado, otras nuevas -y cada vez más difíciles- se agregarán. Al tratarse de un simulador de DJ, obviamente no esperen encontrarse con temas tipo Metallica, pero hay una gran variedad de estilos: reggae, funk, hip hop, techno, etc.

Chan ¡Chán!

En definitiva, Beatmania 2nd Mix es una idea original, bien llevada a cabo (a esta altura Konami ya merece un monumento), adictiva y entretenida. Por algo ya vendió más de un millón de unidades. Por todo esto, y sobre todo si les gusta la música electrónica, con Beatmania tendrán diversión garantizada, y de la buena.

Beat-DJ.



Y sí, nunca faltan aquellos que para hacer unos morlacos extras generan accesorios "truchos" que, aunque cumplen con su función más que decentemente y son bastante más económicos, no brindan la sensación de los originales (¡como por ejemplo el Beat-DJ. que pueden ver arriba!).

Aunque muy difíciles de conseguir, se encuentran a la venta (en Japón, jaja) dos controladores para este Beatmania y todos sus discos de datos, realmente bien hechos. Si pueden conseguirlos son, sencillamente, imperdibles.

Compañía / Distribución: Bemani / Konami
Dirección de Internet: www.konami.co.jp
Género: Simulador de DJ.



Lo Mejor: Muy entretenido y original

Lo Peor: La dificultad de algunas canciones

83%

Mario Party 2

Por Maximiliano Peñalver

Cuando nos enteramos, hace ya un par de años, que la gente de Nintendo liberaría a algunos de sus personajes más populares, sobre todos los pertenecientes al universo de Mario, para que empresas externas desarrollaran juegos para Nintendo 64, creíamos que estaban totalmente locos.
¿No era acaso su perfeccionismo a la hora del desarrollo (supuestamente insuperable) lo que hacía de estos juegos algo mágico? Pero el tiempo no pasa en vano y desde que se anunció el acuerdo, hasta el día de hoy, muchos títulos llegaron a nuestras pantallas y casi todos alcanzaron la categoría de clásicos: Super Smash Bros -para quienes no lo recuerden, este brillante juego de lucha incluía entre sus personajes al por entonces no tan conocido Pikachu-, Super Mario Golf, e incluso la primera parte del título que hoy nos ocupa, Mario Party.

¡Quiero más!

Si el primero les pareció alucinante (como a nosotros) prepárense, porque esta secuela a pesar de tener algo de "más de lo mismo" también mejora los pocos puntos flojos del original, logrando el equilibrio justo para que la adicción nos haga perder el control de nuestra rutina diaria.
Aunque Mario Party 2 (MP2) sigue teniendo el inconveniente de que la mejor manera de jugarlo sea de a 4 a la vez (ya que la máquina es bastante mulera -propensa a sacar diez demasiadas veces- y en los mini-juegos tiende a sabérselas todas, aun en los niveles más bajos de dificultad), de todas maneras esto no debería ser un problema mayor, porque si cuentan con los cuatro pads necesarios para jugarlo en grupo, amigos son lo que les va a sobrar con esta pequeña obra de arte que les pasamos a describir a continuación.
Al igual que en el original, MP2 es, básicamente, un juego de tablero. En esta ocasión contamos con cinco diferentes (más algunos ocultos) que a diferencia de los anteriores tienen una onda similar a un parque de diversiones temático en cada uno de ellos. Tenemos uno ambientado en una isla de piratas (¡nuestros personajes se disfrazan y todo!), otro en el Lejano Oeste, uno en el espacio, un tablero dedicado al misterio y otro al terror, en el que incluso habrá que enfrentarse a distintos objetivos según sea de noche o de día.
Aunque la finalidad es siempre la misma (conseguir la mayor cantidad de estrellas), los obstáculos y el diseño a veces maquiavélico de los tableros harán que usemos hasta la ultima neurona posible en el intento por alzarnos con la victoria.

Dados cargados

Podremos seleccionar nuestro personaje entre los seis disponibles (Mario, Luigi, Yoshi, Wario, Peach y Donkey Kong) pero como se trata de un juego de azar y habilidad, ninguno tiene ninguna ventaja sobre los demás. Si estamos solos, además de poder jugar en los tableros comunes con tres participantes controlados por la consola, podremos participar de Mini-Game Land, en donde jugaremos únicamente en modo Single Player a bordo de un carrito minero (onda Indiana Jones), recorriendo un circuito repleto de mini-juegos. También se los puede comprar (con las monedas obtenidas en el modo de juego normal) y jugarlos todas las veces que se nos dé la gana y en varios modos distintos: Batalla, Prueba y Duelo.
En el comienzo del modo tradicional, también deberemos seleccionar otras opciones como la cantidad de turnos, de 20 a 50 (entre dos horas y ¡siete horas de juego!, aunque por suerte podremos grabar en cualquier momento), y una de las adiciones más interesantes del juego, la de poder habilitar/deshabilitar las tres estrellas de bonificación del final (al participante que recolecta más monedas en los mini-juegos, al que recolecta más monedas en general y al que cae más veces en el signo de "?"). Si habilitamos esta opción, llamada simplemente Bonus, durante el juego y en las casillas de color azul habrá algunos ladrillos escondidos que nos darán ya sea 20 monedas o una de las codiciadas estrellas, tan necesarias para la victoria.







mini-juegos. En total son 64 y aunque algunos son remakes de los de la primera parte, estos están ampliamente mejorados, no se repiten tanto y, por lo general, los más aburridos han desaparecido. Además, ahora también podremos practicar cada evento antes de jugarlo, lo que evita pérdidas de tiempo o quejas de los principiantes. Encontraremos una gran cantidad de juegos nuevos, en su mayoría excelentes y realmente muy entretenidos y desafiantes. Tenemos de todo, desde una especie de ruleta rusa en la que, por turnos, deberemos presionar un detonador (eligiendo uno entre varios) y rezar para no volar en pedazos, hasta controlar un rodillo gigante mientras los otros tres jugadores tratan de no caer al campo electrificado que hay debajo. ¡Sádico, pero muy divertido! También encontraremos guerras de cañones en 3D, carreras a bordo de veloces bobsleds y hasta una especie de mancha en la que el encargado de eliminar a los demás podrá guiarse únicamente por una luz que emite la lamparita que cada uno de sus enemigos posee y que éste debe destruir.

En el modo de juego tradicional, durante los últimos cinco turnos el juego se vuelve un poco más complejo, no solo porque todo vale o te saca el doble de dinero, sino porque cuando dos jugadores caen en un mismo sector, deben enfrentarse en un duelo (esto también lo podremos lograr con un guante -ítem- que se puede comprar en los shops o ganándolo en algunos sectores especiales del juego). El desafiante elige por cuántas monedas será el duelo y, dependiendo del tablero, comienza la contienda que podrá ser un duelo de pistoleros (el juego es de Nintendo, por lo que obviamente las balas serán de corcho) o una batalla a espadazos, donde deberemos presionar una serie de botones en un orden aleatorio.

Nintendo con todas las letras

Mario Party 2 es un clásico, comparable a las mejores obras de la compañía en sus momentos de gloria. No nos cabe duda de que si esta maquinita hubiera tenido más títulos de esta calidad, tan ingeniosamente diseñados, divertidos y adictivos, la consola aún estaría entre las preferidas de la mayoría de los usuarios. ¡Si por casualidad poseen una Nintendo 64 y no tienen la primera parte, ya mismo tienen que comprarse este cartucho! Si tienen la primera y aún dudan, pueden alquilarlo para ver si les interesa, aunque les podemos asegurar que con Mario Party 2 van a entretenerse junto a sus mejores amigos durante mucho tiempo, quizás demasiado...



Otra novedad es la posibilidad de adquirir ítems en negocios especializados que nos permitirán desde tirar el dado varias veces seguidas hasta robar un ítem o cambiar posiciones en el tablero con un adversario.

En cada tablero encontraremos un banco, y si pasamos por enfrente deberemos depositar cinco monedas, pero si tenemos la suerte de que el dado nos deje exactamente en la puerta, nos llevaremos a casita el pozo acumulado. Yeah!

El alma del juego

Estamos refiriéndonos sin duda a los

Compañía / Distribución: Hudson / Nintendo
Dirección de Internet: www.nintendo.com
Género: Juego de tablero + 64 super-mini-juegos
1 a 4 | 0

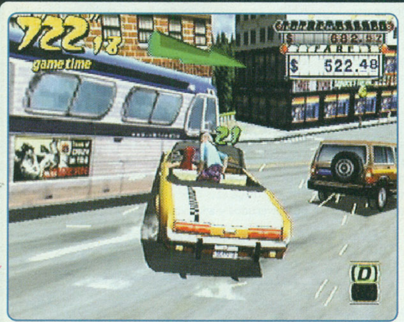
Lo Mejor: Los 40 mini-juegos nuevos

Lo Peor: Lo divertido es jugarlo de a cuatro





Crazy Taxi



Por Maximiliano Peñalver

Sega, luego de saborear las mieles del éxito con las increíbles -e inesperadas- ventas de la Dreamcast y de juegazos como Soul Calibur (¿el mejor juego del año?), Ready 2 Rumble o Sonic Adventure, necesitaba comenzar el 2000 con otro gran éxito. Y la necesidad era desesperante. Aunque aparecieron juegos muy buenos para la consola en Enero y Febrero como Soul Reaver o Zombie Revenge (los dos analizados en este número), Sega apostó todas sus fichas a este Crazy Taxi (CT) y el resultado, aunque excelente, no es el clásico que todos esperábamos.

¡Hola! ¿Me deja en Florida y Corrieeeeeeenteeeeeeessssssss...

Ojo, no hay que confundirse, CT es un juegazo de aquellos -quizás demasiado frenético- y una conversión exacta de la versión original de los videos, tanto en modo Arcade (el circuito original de los fichines) como en Original (con un mapa nuevo y exclusivo de la Sega Dreamcast, que entre otras cosas incluye acceso a una red de subterráneos).
En ellos nuestra misión será recolectar, llevar y dejar pasajeros en sus respectivos destinos. Algunos nos piden ir a Pizza Hut (sí, Crazy Taxi está repleto de chivos), otros a la parada de tranvías y uno que otro cura a su iglesia. Cómo y por dónde los llevamos poco importa mientras lleguen a tiempo a sus compromisos. Caso contrario, no sólo nuestros temperamentales clientes no nos pagarán un centavo, sino que nuestro taxi puede sufrir abolladuras provocadas por las patadas de nuestros calentones pasajeros.
Si jugamos con las reglas originales, se nos otorgará un tiempo al comienzo del juego, y éste se nos renovará únicamente cuando suba algún nuevo viajero a nuestro coche. Demás está decir que la única forma de sobrevivir a esta espada de Damocles en forma de segundero, es tomando atajo tras atajo (aún inventándolos donde no los haya) y sobre todo utilizando la mayor cantidad de combos posibles (movimientos especiales que podremos aprender a ejecutar mejor si nos entrenamos en el modo Crazy Box) para ganarnos unas buenas propinas y de paso acelerar la marcha hacia nuestro destino. También cabe la posibilidad de jugar con una cantidad de tiempo preestablecido (hasta un máximo de 10 minutos), que nos brinda un juego más relajado, pero eventualmente le pone un techo a nuestro score.

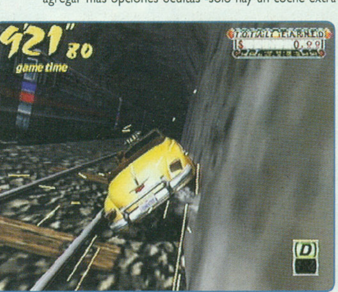


Otras opciones (no hay...)

Aunque no lo puedan creer, esto es casi todo lo que CT tiene para ofrecer en cuanto a variedad de opciones. Por suerte, la gran calidad gráfica, lo frenético y competitivo de su desarrollo (el pad volará de mano en mano para ver quién se ubica mejor en el ranking) y las pruebas de la opción Crazy Box (algunas dificilísimas, sobre todo las especiales) son un desafío divertido de superar en grupo.
Para mejorar nuestra performance -algo muy útil a la hora de poder durar más en el modo normal- es imprescindible dominar las cuatro maniobras básicas: Crazy Dash, que nos da un toque de propulsión momentánea; Crazy Drift, para deslizarnos de costado sin perder velocidad; Crazy Back Dash, igual que el primero pero en reversa; y el Crazy Back Drift, ideal para lograr giros de 180 grados y seguir a toda velocidad en reversa.
La dificultad de los viajes a ejecutar varía según el tamaño del círculo en que está esperando el pasajero (cuanto más chico, más fácil). Podemos calcular la distancia a la que pedirá que lo llevemos con el color de este círculo, una gama que va de Rojo para una distancia corta a un fuerte verde para las más prolongadas.
La música, como ya se venía promocionando, pertenece a The Offspring y Bad Religion, y concuerdan perfectamente con el estado de locura total que provoca el juego. De todas maneras, la cantidad de tracks no llega a ser suficiente para impedir que a las pocas horas nos cansemos de escuchar siempre lo mismo...

En resumen

Crazy Taxi peca de ser "solamente" una excelente conversión de un excelente fichín. Si la gente de Sega hubiera puesto más ímpetu en mejorar ciertas cosas -para algunos el juego es DEMASIADO alocado- o en agregar más opciones ocultas -sólo hay un coche extra para cada taxista y ¡una bicicleta!, y el Expert Mode que se habilita mediante un código- ya que lo que se nos ofrece termina pareciendo poco para un juego que se suponía que iba a convertirse en un clásico absoluto. No obstante, CT es un excelente título (sin dudas el mejor de coches para cualquier consola, gráficamente hablando), una compra obligada para los poseedores de la Dreamcast, y una buena oportunidad para decidirse a adquirir una si aún no la tienen.







Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: www.crazytaxi.com
Género: Carreras

Lo Mejor: Gráficos increíbles. Adictivo al máximo

Lo Peor: Escasas opciones de juego. No tiene multiplayer

89%



Zombie Revenge

Por Santiago "Rock" Videla

Aunque en un primer momento parecía que este juego no sería nada del otro mundo, la versión final resultó ser mucho más de lo que me esperaba, al punto tal de que terminó siendo uno de los mejores juegos de acción que se pueden encontrar en Dreamcast actualmente.

¿The House of the Dead 3?

A pesar de que con excepción de los gráficos, este juego y los House of the Dead no tienen nada que ver, Zombie Revenge es en cierta forma una continuación de la saga, ya que lo que sucede aquí se relaciona con lo ocurrido en los conocidos juegos de tiro y, de hecho, comparte muchas semejanzas con los dos títulos de esa serie.
Incluso uno de los escenarios que recorreremos es precisamente el lugar en donde se desarrollaba la acción en estos juegos, o sea que una vez más volveremos a entrar al lugar conocido como "The House of the Dead", sólo que ahora veremos la acción desde un ángulo diferente.

Simple pero adictivo

Zombie Revenge es un arcade un tanto parecido a títulos como Dynamite Deka 2 (Dynamite Cop 2 en su versión americana) en el que pueden jugar hasta dos personas al mismo tiempo con cualquiera de los tres personajes que tenemos a nuestra disposición.
Cada personaje tiene sus propias ventajas y debilidades, y además de sus puños, cada uno de ellos siempre llevará un revólver, que será nuestra arma principal en todo momento. Además de eso cada personaje tiene una serie de movimientos especiales y "combos", que nos serán muy útiles para zafar cada vez que se nos vengan al humo grandes cantidades de zombies.
Durante el juego también podemos ir agarrando armas especiales como escopetas, ametralladoras, lanzallamas, granadas, cañones láser y algunas otras cosas, que tendrán un uso limitado, pero serán vitales a la hora de mandar de regreso a la tumba a los enemigos más peligrosos.
A pesar de que se trata de un arcade lineal, también tenemos la posibilidad de descubrir accesos a sectores secretos en varios escenarios en los que casi siempre encontraremos los objetos más poderosos, así que habrá que abrir bien los ojos y estar muy atento.







Variedad para todos los gustos

Además del clásico modo arcade en el que pueden jugar hasta dos personas, Zombie Revenge tiene una serie de opciones más, que lo convierten en un título un poco más completo e interesante que sus competidores.
La primera y la más importante de estas opciones es el "Original Mode"; en esta opción sólo podremos jugar de a uno, pero podemos elegir tres modos diferentes de juego en los que el balance entre la potencia de los golpes y las armas de nuestros personajes varía.
Este modo también nos da la posibilidad de usar una opción llamada "Training Room", en la que pasaremos todos los datos referentes a las habilidades del personaje que hayamos elegido al VMU.
Al hacer esto tendremos acceso a dos mini-juegos para este aparatito, por medio de los cuales podremos ir mejorando las habilidades de nuestro personaje para luego usarlo en el modo "Original Mode" del juego, por otra parte, los mini-juegos nos darán la posibilidad de conseguir objetos especiales que habilitarán trucos y opciones ocultas dentro del juego.
En este modo también podemos juntar objetos que no se encuentran en el modo "Arcade" y al terminar de jugar vamos a poder transferir algunas de las cosas que agarramos (por lo general son alimentos o dinero) al VMU y esos objetos también nos servirán para mejorar nuestras habilidades.
Otro de los modos de juego que podemos seleccionar es el "Vs Boss Mode" y aquí vamos a poder pelear directamente con cualquiera de los enemigos finales que ya hayamos derrotado, para mejorar nuestras técnicas.
Además de estas modalidades, también tenemos una opción en la que simplemente podemos pelear contra un personaje controlado por otro jugador o por la máquina ("Fighting Mode"), pero en comparación con las demás opciones no es demasiado interesante.





Con el sello de Sega

A simple vista se nota que Sega se esmeró bastante a la hora de hacer los gráficos del juego ya que, en general, la calidad y el nivel de detalle de todo lo que se ve aquí (especialmente los escenarios y los efectos especiales) son de primera.
Con un diseño muy característico de los House of the Dead, Zombie Revenge tiene una muy buena ambientación, idéntica a la de la versión original de salón y a pesar de que no es uno de los juegos de acción más largos que me han tocado ver, es lo suficientemente bueno y variado como para que cualquier fanático de este tipo de arcades se quede enganchado por un buen rato.
En mi opinión, el punto más flojo de Zombie Revenge es que tanto en el modo "Arcade", como en el "Original Mode", tenemos un límite de tiempo para cada sector que visitamos, que por lo general es bastante justo y no nos da mucho margen para ponernos a buscar secciones ocultas. Para colmo si no logramos matar a todos los enemigos de un sector antes de que el tiempo termine automáticamente, seremos eliminados.
Otra desventaja es que no se puede grabar el juego al finalizar un nivel, de manera que una vez que se nos terminen los "Continues", tendremos que volver a empezar.
A pesar de estos inconvenientes, Zombie Revenge es un muy buen título para ir teniendo en cuenta a la hora de elegir.

Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Peleas callejeras contra zombies



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: El límite de tiempo en cada sector

79%

Legacy Of Kain: Soul Reaver

Por Sebastián Riveros

Dios mata indiscriminadamente... y nosotros también... La venganza de Raziel no conoce límites. Habiendo hecho justicia en la Play y en PC, es el turno de ver Nosgoth a través de la Dreamcast. Tal como sucediera con Shadowman, Legacy of Kain: Soul Reaver realizó también el salto de PC a Dreamcast. Uno de los temas más discutidos entre los fanáticos de los videojuegos es la supuesta superioridad de la PC sobre las consolas. En realidad, cada plataforma es un mundo diferente, pero títulos como Soul Reaver nos muestran que no hay tal superioridad. La versión de este juego para DC es la mejor de las tres.

La historia

Para quienes aun no sepan de qué se trata este apasionante juego, he aquí un breve resumen. Kain, amo y señor de los vampiros de Nosgoth, gobierna con puño de hierro aterrorizando a la humanidad. No está sólo. Lo siguen seis hermanos lugartenientes, Raziel, Dumah, Zephon, Rahab, Morlock y Melchiah, cada uno líder de su propio clan. Todos evolucionan a la par hasta que Raziel desarrolla alas antes que su amo. Kain no puede soportar la idea de que uno de sus sirvientes sea superior a él. Las alas de Raziel son arrancadas y nuestro héroe pagó por su error al ser arrojado al lago de los muertos. Pero Raziel resucita gracias a "The Elder", un poderoso ser que se propone restaurar el balance de Nosgoth. Raziel deberá usar sus poderes destruir a Kain y alimentarse de las almas de sus enemigos. La trama también nos reserva varias sorpresas...



El juego

A pesar de que no hay nada esencialmente diferente en la versión DC de Soul Reaver, el resultado final es realmente impresionante. Lejos quedaron los bordes de serrucho de la PlayStation. El framerate y la iluminación son incluso mejores que la versión PC (ver para creer). La velocidad es de 60 fps y no decae en ningún momento. El sonido es también excelente. La actuación de las voces es de lo mejor que hemos visto. Aquí se aprecia el único detalle objetable del juego: está íntegramente hablado en ingles, sin ningún tipo de subtitulado. La carga de niveles es casi instantánea, incluso al cargar un juego salvado.
El mundo en que se desarrolla el juego es completamente abierto. Al igual que en sus encarnaciones anteriores, no podemos salvar una partida y retomarla en el mismo lugar. Para solucionar el problema, el juego cuenta con un sistema de portales que debemos activar y con los que podremos volver en pocos instantes al lugar donde nos encontrábamos. Ciertas zonas serán, en un principio, inalcanzables para el pobre Raziel. Esto lo solucionaremos matando a nuestros hermanos y absorbiendo sus habilidades, que nos permitirán nadar, escalar paredes y hasta emplear la telekinesis. Estas habilidades nos posibilitarán continuar la exploración de Nosgoth y hallar símbolos ocultos que permitirán invocar ciertos hechizos de defensa, muy útiles a la hora de deshacernos de varios vampiros a la vez. Pero no todo es lucha en este juego. Nos encontraremos con varios puzzles, al más puro estilo Tomb Raider, que tendremos que resolver para continuar con nuestra aventura. Vencer a nuestros hermanos tampoco resultará fácil, pues son inmortales (como la mayoría de los enemigos de Raziel, no olviden que son vampiros). Sin embargo, inmortalidad no es sinónimo de invulnerabilidad. El truco es encontrar el punto débil de cada uno de nuestros enemigos. Siempre habrá algo que podremos usar contra ellos. En caso de morir (otra vez...) seremos transportados al reino espectral. Allí podremos recolectar almas y volver a materializarnos. En realidad, el reino espectral y el material difieren un poco en algunas cosas. Ciertos obstáculos infranqueables en el reino material pueden superarse con facilidad en el espectral. La cuestión es saber cuándo y dónde alternar entre uno y otro. Los puzzles son bastante lógicos, pero si se traban en algún momento, pueden consultar la solución completa publicada por Next Level 9 y 10.







En resumen

Dreamcast lo logró otra vez. La excelente conversión de Soul Reaver es un nuevo acierto para la consola de Sega. La barrera del idioma podrá hacer las cosas un poco más difíciles para algunos, pero Soul Reaver es, sin duda, uno de los mejores títulos de Dreamcast hasta la fecha y una experiencia que no deberían pasar por alto. Sáquenle el polvo a esos viejos libros de inglés. Raziel se lo merece.

Compañía / Distribución: Cristal Dynamics / Eidos Interactive
Dirección de Internet: www.eidos.com
Género: Aventuras





Lo Mejor: La historia y personajes. La ambientación

Lo Peor: En inglés y sin subtítulos

93%

ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

¿Ready To Rumble 2?

Dicen por ahí que el super juego de boxeo que tantas piñas nos hizo comernos en la editorial va a tener su segunda parte nada menos que en PlayStation 2. Midway, la compañía encargada de ponernos los guantes (y cargarlos con herraduras y cascotes, probablemente), tendría pensado sacar este impresionante título coincidiendo con el lanzamiento de la consola en los Estados Unidos.

Ready to Rumble 2 seguramente también será lanzado en su versión para Dreamcast. Parece que el juego tendrá un mejor Single Player y habrá algunos boxeadores famosos ocultos.

Vaya nuestro agradecimiento al Informante Amarillo, que volvió bastante golpeado de averiguar estos datos.

Dolphin sería más potente que PlayStation 2

Esto dice Axel Herr, el director de ventas y marketing de Nintendo Europa: "En términos de gráficos, estamos desarrollado una arquitectura de chip extremadamente rápida que, de acuerdo a nuestros ingenieros, superará en un 33% el rendimiento de PlayStation 2. Esto es fácilmente el doble de rápido que Dreamcast". ¿Qué nos cuentan? ¿No nos estarán mintiendo, eh? El tipo, también muy seguro de sí mismo, adelantó que Nintendo tiene planes para el lanzamiento en el viejo continente de su nueva consola Dolphin para fin de año.

Square inventa un idioma universal

De hecho, ya hay uno, pero no tuvo suerte. Nos referimos al Esperanto, una lengua que de haber tenido mayor difusión hoy sería hablada por mucho millones de personas alrededor del mundo. Bueno, dicen por ahí que Square está a punto de hacer algo parecido para que los jugadores de todo el planeta puedan comunicarse en el interior de sus futuros juegos on line. Más precisamente, en un nuevo juego que la compañía mantiene en desarrollo y con bastante misterio. El proyecto se llama Proyect: Real World, y por lo que pudimos averiguar consistirá en un mundo virtual que conectará a gente de toda la Tierra en una colosal red a través de Internet. El nuevo mundo será tan basto que estará dividido en continentes y países, pero no existirán los problemas de comunicación que tenemos hoy, ya que todos sus habitantes hablarán un idioma común... ¡A esto le llamamos una noticia loca!

La retrocompatibilidad de la Play comprometida

Siguen diciendo algunas lenguas de víbora que no todos los juegos de PlayStation serán compatibles con la nueva consola de Sony. Esto ya despertó algunas críticas de los poseedores de la clásica y querida PSX, que tras estos años ya cuentan con una extensa librería de juegos de los que no quieren deshacerse tan pronto. Sin embargo, Sony insiste en que se trata de puros rumores ("radio pasillo", dice) ya que el chip de PlayStation está enteramente inter construido en la arquitectura del nuevo procesador y, en consecuencia, la retrocompatibilidad con los viejos títulos se encuentra garantizada.

¿Se viene la... PlayStation 3?

Con la nueva consola que todo el mundo espera, ya a la vuelta de la esquina, era de imaginarse que iban a empezar a aparecer rumores cada vez más locos sobre la super recontra consola que sucedería al nuevo chiche de Sony. Las únicas cifras que pudo escuchar nuestro benemérito Informante Amarillo, a decir verdad oídas al pasar mientras viajaba en un subterráneo céntrico de Tokio, es que el procesador de la PSX 3 sería unas mil veces más potente que el de PlayStation 2, y que aún se ignora cuánto habremos de esperar para saber más de esta impresionante máquina que rompería con tooodo lo conocido...

Martín Varsano con problemas del corazón

Dicen en los pasillos de la Editorial que nuestro querido peladito Martín (alias "Marto"), quien en estos días anduvo de viaje por México y los Estados Unidos, no sólo fue extrañado por nosotros sino también por varias personas que le mandaron mensajes desesperados, en especial una que pretende venir a la Editorial a probar Guitar Freaks con él. ¡De ninguna manera! Caramba. Evidentemente, el dolape es un Latin Lover.

¿El DVD de PlayStation 2 con un driver?

En una conferencia de prensa en Japón, los cabezas de Sony demostraron el funcionamiento del reproductor de DVD de su nueva consola. Al parecer, no funcionará a menos que sea activado por un driver (un controlador de 634 K en software) que vendrá preinstalado en la Memory Card. Dicen que habrá que tener puesta la tarjeta de memoria en el slot 1 para poder ver las películas. Ah, y para los despistados que borren el driver sin querer, Sony proporcionará un disco de utilidades con el que será posible restaurar la información solicitada por el DVD Player. ¿Qué tul? Lo que todavía permanece en el terreno de las especulaciones es la calidad de reproducción que puede ofrecer la Play 2 en comparación a los reproductores domésticos. Según el IA, se ve bárbaro... pero del IA conviene desconfiar.

¡Ojo! que se vienen los Spawn motoqueros

Aquí les mostramos la última serie de modelos de la impresionante e interminable colección de Spawn, que hoy por hoy se ha convertido en todo un emblema de lo que significan los comuñes hechos por McFarlane Toys.
Esta serie, que por ahora cuenta con estos cuatro modelos, se conoce con el nombre de "Spawn Nitro Riders" y con la calidad y el impresionante nivel de detalle que tienen, sin lugar a dudas éstos son algunos de los modelos más grossos que hayan sido fabricados por esta compañía y de más está decir que son algo infaltable en la colección de cualquier fanático de este tipo de "chiches".

AFTER BURNER

FLASH POINT

GREEN VAPOR

ECLYPSE 5000

Por Durgan A. Nallar

Scream 3

- *Director:* Wes Craven
- *Edita:* Miramax / Dimension Films
- *Se estrena:* 4 de Febrero del 2000 (USA)





Wes Craven. A la hora de hablar de películas de terror, el solo nombre del director de sesenta años produce una inmediata sensación de inquietud. Sin duda, es uno de los grandes del género. En su larga lista de producciones figuran éxitos como Nightmare on Elm Street, aquí conocida como Pesadilla (quién no conoce al simpático Freddy Kruger, ¿eh?) y, por supuesto, Scream, Scream 2 y ahora la última película que viene a completar una de las trilogías más taquilleras de la industria cinematográfica. Scream siempre asustó sin necesidad de recurrir a los típicos fenómenos sobrenaturales que supieron adueñarse del género durante las dos últimas décadas. Su guión contaba la filmación de una película y los espantosos crímenes cometidos por un perfecto asesino de carne y hueso, quien para ocultar su identidad sólo necesitaba de una túnica negra y una máscara de fantasma. El tipo acuchillaba con verdadera pasión y en la platea corría un escalofrío infernal. Scream es una película que contiene otra adentro, llamada Stab, y sus protagonistas son los protagonistas tanto del filme ficticio como del real, que obviamente también es ficticio... Una de las principales características de la serie ha sido siempre su humor inquietante e irónico, prácticamente una broma hacia su mismo género, bien distribuido en torno a una trama plena del mejor suspenso. El espectador sospecha que lo que ve en la pantalla puede también ocurrir en la realidad, y de allí proviene la fuerza capaz de asustar.





En Scream 3, los protagonistas de las películas anteriores están de regreso a la filmación de Stab 3, Return of the Woodsboro, un thriller sobre los asesinatos ocurridos con anterioridad. Según Craven, en este capítulo final se devela el destino de cada uno de los famosos personajes. El guión no contó por primera vez con la pluma de Kevin Williamson, cuya participación fue sólo como productor. En su lugar, el nuevo escritor estrella de Miramax, Ehren Kruger (¿será algo de Freddy?), autor de Arlington Road, entre otros éxitos televisivos, se hizo cargo de la difícil misión de completar la historia.

Los actores, en tanto, siguen siendo Neve Campbell, el matrimonio Arquette (David y Courteney Cox se conocieron durante el rodaje de Scream y terminaron casados, que barbaridad) con el agregado de algunas interesantes figuras como la de Jenny McCarthy, Conejita Playboy 1996. El filme se estrenó en los Estados Unidos el 4 de febrero, y desde entonces la crítica ha estado histeriqueando a más no poder; unos dicen que es una continuación digna, otros que incurre en el error de tomarse demasiado en serio. Como sea, cuando se estrene en nuestro país tendremos la oportunidad de juzgarla por nosotros mismos... y de gritar si fuese necesario.

Por Santiago Videla

Night Warriors: Darkstalkers Revenge

- **Director:** Masashi Ikeda
- **Diseño de los personajes:** Shuko Murase
- **Música:** Koh Otani

Esta no es la primera vez que ante la falta de ideas los capos del animé deciden recurrir al mundo de los videojuegos como fuente de inspiración.

Con la ayuda de algunos buenos dibujantes y unos cuantos morlacos encima, finalmente los personajes de la conocida serie de juegos de pelea de Capcom, conocida con el nombre de Darkstalkers, consiguieron abrirse paso hacia la pantalla chica y a pesar de no ser una producción brillante, esta serie está logrando llamar la atención de muchos.

Teniendo en cuenta que el argumento de los juegos en los que se basa esta serie no es de lo más profundo y elaborado, era de esperarse que las versiones televisivas tampoco iban a brillar por su trama.



En este caso, la historia cuenta que después de la misteriosa desaparición del líder del mundo demoníaco (Jedah), Lord Demitri Maximoff decide convertirse en el nuevo líder de los "Darkstalkers" y junto con sus seguidores ataca a los líderes de uno de los clanes más poderosos que habían quedado, pero finalmente es derrotado y enviado al mundo humano en compañía de sus lacayos y su castillo.



En este mundo, Demitri comienza a hacer que las tinieblas bloqueen al sol, para volver a hacer de las suyas e intentar regresar a su demoníaca dimensión para recuperar su poder, pero para eso primero tendrá que vérselas con otro conocido personaje del juego, Morrigan, que es nada menos quien está al frente del clan que lo derrotó tiempo atrás.



Por otro lado, aquí aparecerán otros personajes no menos conocidos, como por ejemplo: Lord Raptor, Felicia, Jon Talbain, Donovan, Anakaris, Bishamon, Lei Lei, Rikuo y Sasquatch entre otros, que al margen de sus motivaciones personales y más allá de lo superficial del argumento, todos terminarán agarrándose a piñas sin previo aviso tal y como sucede en el juego.



También veremos la aparición de un poderoso ser de energía (Pyron), que intentará dominar al mundo. Los Darkstalkers deberán unir sus fuerzas para hacerle frente a esta nueva amenaza.

El líneas generales, el argumento termina siendo bastante confuso y en algunos momentos hasta parece atado con alambre. Igualmente desde ya les aclaro que el fuerte de esta serie es la acción, así que no esperen ver mucho más que un puñado de los más bizarros bichos dándose con todo lo que tienen a cada rato.

A pesar de no ser un clásico en lo que Animé se refiere, en general la calidad de la animación de Night Warriors es muy buena y tanto los dibujos como los diseños respetan a la perfección todo lo que se ve en los juegos de esta saga, por lo que de seguro les terminará agradando, sobre todo si son fanáticos del juego.







más vale tarde que nunca

conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo

Número 1 (Noviembre 1998)

First Approach: Silent Hill, Wild 9, Tomb Raider 3, Crash3: Warped, Alien Resurrection, Thrill Kill, Fighting Force 64, Turok 2, Messiah, Ridge Racer 4 y otros.
Final Test: Guilty Gear, C-The Contra Adventure, Moto Racer 2, The Fifth Element, Captain Commando, Mega Man Legends, Cardinal Syn, Ninja, Tenchu, Dracula X.
Cheater´s Paradise: Guía del Pocket Fighter y trucos para Mortal Kombat 4, Tomba, WWF Warzone, etc.



Número 2 (Enero 1999)

First Approach: LOK: Soul Reaver, Jackie Chan S. Master, Xena W. Princess, Army men 3D, Shadow Man, Power Stone, Godzilla Generations, Virtua Fighter 3TB.
Final Test: Assault Retribution, Runing Wild, Crime killer, R-Type Delta, King of Krusher, Unholy War, Crash Bandicoot, Turok 2, Deadly Arts, Glover, etc.
Cheater´s Paradise: Guía del Metal Gear Solid y trucos para Darkstalkers3, Tenchu, Tomb Raider III y otros.



Número 3 (Marzo 1999)

First Approach: Syphon Filter, Rollcage, Shogun Assasin, Saboteur, Warzone 2100, Smash Brothers, Rat Attack, Shenmue, Sega Rally 2 y más.
Final Test: Asteroids, A Bug´s Life, Colony Wars Vengeance, Formula 1 ´98, Bust a Groove, Roll Away, Abe´s Exoddus, O.D.T., South Park, Castlevania.
Cheater´s Paradise: Guías del Street Fighter Alpha 3, Zelda 64 (primera parte) y trucos varios.



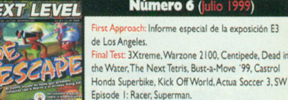
Número 4 (Abril 1999)

First Approach: Croc 2, Ace Combat 3, Vermin!, RC Stunt Copters, Legend of Legaia, Dragon Valor, Rainbow Six, Loderunner 3D, Winback.
Final Test: Bloody Roar 2, Tái Fu, Psybadeck, Tiny Tank, Irritating Stick, Kensei, Akuji the Heartless, Contender, Syphon Filter, Mario Party y muchos más.
Cheater´s Paradise: Guías del Silent Hill, Zelda 64 (segunda parte), trucos para Syphon Filter y más.



Número 5 (Junio 1999)

First Approach: Omikron, Fighter Maker, Demolition Racer, Armorines, Command & Conquer 64, Soul Calibur.
Final Test: C3 Racing, Sports Car GT, Blast Radius, The Last Blade, Monkey Hero, Rampage 2 U.T., Eliminator, Army Men 3D, Marvel vs Capcom y otros.
Cheater´s Paradise: Guías del NFS High Stakes, Zelda 64 (tercera parte), Legend of Legaia (primera parte).



Número 6 (Julio 1999)

First Approach: Informe especial de la exposición E3 de Los Angeles.
Final Test: 3Xtreme, Warzone 2100, Centipede, Dead in the Water, The Next Tetris, Bust-a-Move ´99, Castrol Honda Superbike, Kick Off World, Actua Soccer 3, SW Episode 1: Racer, Superman.
Cheater´s Paradise: Guía del Legend of Legaia y trucos para Asteroids, Bust a Move 4, Chocobo Racing, etc.



Número 7 (Agosto 1999)

First Approach: Spiderman, Spyro 2, Die Hard Trilogy 2, Suikoden 2, Planet of the Apes, Fear Factor, Pokémon Stadium, Army Men: Sarge Heroes, Soul Fighter.
Final Test: Soul of the Samurai, Croc 2, VIVA Football, Ape Escape, Chocobo Racing, Quake II, Command & Conquer, Monaco Grand Prix y otros.
Cheater´s Paradise: Guía del Legend of Legaia (tercera parte) y trucos para Driver, Resident Evil 2 y más.



Número 8 (Septiembre 1999)

First Approach: Destruction Derby 3, South Park Rally, WWF Attitude, Monster Rancher II, Legend of Mana, Q*Bert, CyberTiger, Ecco the Dolphin y muchos más.
Final Test: Mario Golf 64, Asterix, Jade Cocoon, Tarzan, Rival Schools 2, Gunguage, Pokémon Snap, Tondemo Crisis, Duke Nukem: Zero Hour y otros.
Cheater´s Paradise: Guía del Driver (primera parte) y ocho páginas con los mejores trucos!!.



Número 9 (Octubre 1999)

First Approach: X-Files, Dukes of Hazzard, Max Payne, Dune 2000, Starcraft, Danger Girl y muchos más.
Final Test: RC Stunt Copter, Sled Storm, Jet Moto 3, Shadow Man, NFL Xtreme 2, Tony Hawk's Pro Skater y los Mega Test del Final Fantasy VIII y el Soul Calibur.
Cheater´s Paradise: Guía del Driver (segunda y última parte) y la guía del Legacy of Kain: Soul Reaver (primera parte).




Número 10 (Noviembre 1999)

First Approach: Medal of Honor, MK: Special Forces, K.O. Kings 2000, Prince of Persia 3D y más!
Final Test: Re-Volt, Hot Wheels, Dino Crisis, The Phantom Menace, Winning Eleven 4, Destruction Derby, Mortal Kombat Gold y muchos más.
Cheater´s Paradise: Guía del Legacy of Kain: Soul Reaver (última parte), guía del Dino Crisis y la primera parte de la guía del Final Fantasy VIII!

Número 11 (Diciembre 1999)

First Approach: Parasite Eve II, Grand Theft Auto 2, Ridge Racer 64, Star Galdiator 2 y Galerians.
Final Test: Quake II, Crash Team Racing, Carmageddon, Pac-Man World, Jet Force Gemini y muchos más.
Informe Especial: Un informe exclusivo de la Playstation 2!
Cheater´s Paradise: Guía del Final Fantasy VIII (segunda parte), Guía del Resident Evil 3: Nemesis y la Guía completa de The X-Files.



Número 12 (Enero 2000)

First Approach: Resident Evil: Gun Survivor, Chrono Cross, Street Fighter EX3, Striker Pro 2000 y más!
Final Test: Coolboarders 4, Tomorrow Never Dies, FIFA 2000, South Park, Marvel vs. Capcom, Supercross Circuit, Test Drive 6 y muchos más!
Cheater´s Paradise: La última parte de la guía de Final Fantasy VIII, la guía de Mission: Impossible y la solución completa de Resident Evil 2.

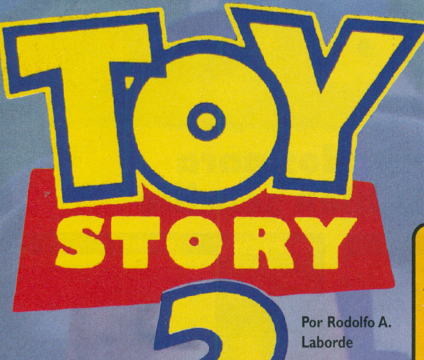



Número 13 (Febrero 2000)

First Approach: NFS: Porsche Unleashed, Syphon Filter 2, Strider 2, Vagrant Story, Ridge Racer y muchos más!
Final Test: Fighting Forece 2, Formula 1 ´99, WCW Mayhem, Vigilante 8, Worms Armaggedon, Street fighter EX 2, Nascar 2000, Killer Loop, Psychic Force 2, Suikoden II, Vandal Hearths II, Soul Fighter y más.
Cheater´s Paradise: Las guías de Gran turismo 2, Soul Calibur y muchos trucos más.

el valor de los ejemplares es de $4,90

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4°B - Capital Federal, de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
Si tenés fiaca de venirte a la Editorial o vivís en el Interior, enviá un Giro Postal por el valor total de los ejemplares pedidos con estos datos:
Martín Varsano - DNI 21.495.971 - Casilla de Correo 1488 (C1000WAO) - Correo Central - Bs. As.
El envío corre por nuestra cuenta.
Ah! No te olvides de indicar en el giro qué ejemplares querés y que son de NEXT LEVEL.



Por Rodolfo A. Laborde

Ser un Space Ranger no es ningún juego de niños. ¡Por eso preparamos en la Academia Espacial un informe que de seguro les será de mucha utilidad a aquellos cadetes que quieran completar con total éxito esta misión!

Primero que nada, todo Space Ranger debe conocer los adelantos tecnológicos que esconde su traje y las habilidades que ha adquirido luego de intensos meses de entrenamiento.

LÁSER DE MANO: Es el arma principal de Buzz. Puede utilizarla en cualquier momento y cuantas veces quiera. Si mantenemos el botón de disparo presionado, el láser se recargará hasta el máximo, lo que resultará en un disparo mucho más potente que el normal.





SALTO: Como se pueden imaginar, éste es un movimiento básico que ayudará a Buzz a llegar hasta objetos que serían inalcanzables de otra manera e incluso a agarrarse de ellos.

SALTO DOBLE: Si presionamos el botón de salto mientras Buzz está todavía en el aire, saldrán del traje espacial las alas metálicas, que nos ayudarán a ir más alto y más lejos. Es indispensable para acceder a las zonas que no podemos alcanzar usando el salto normal.





SUPER PISOTÓN: Esta técnica será de mucha utilidad para apretar botones, hacer funcionar algunas máquinas y hasta salir disparado como un hombre-bala hacia el aire. Es fácil hacerlo: apretar el botón de salto y enseguida el botón de ataque remolino.

ATAQUE REMOLINO: Sirve para desviar los proyectiles que nos tiren los sirvientes del malvado Emperador Zurg y para dejarlos fuera de combate en el cuerpo a cuerpo.





SUPER ATAQUE REMOLINO: Mantener apretado el botón O y soltarlo cuando haya terminado de cargarse. Especialmente útil para atacar muchos enemigos a la vez.

Space Ranger Power-ups

A lo largo del juego iremos encontrando pedazos del señor Cara de Papa desparramados por los distintos niveles. Una vez que Buzz haya recogido dichos pedazos, llévenselos a su amigo Cara de Papa y él los recompensará con Power-Ups más que útiles para rescatar a Woody. ¿A qué le decimos Power-Ups? A los escudos, ganchos, botas-cohetes y demás artefactos que todo Buzz Lightyear debería tener en un caso de urgencia.



¡Atención Cadete!

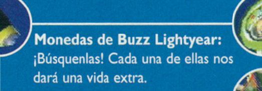
Si quiere rescatar a su amigo Woody antes de que se lo lleven al museo de juguetes, más le vale conseguir estos ítems. Serán de gran ayuda, no lo olvide.

Monedas: Consigan 50 en cada nivel y dénselas a Hamm, el chanchito simpaticón. El nos dará un Pizza Token a cambio.

Super Láser: Es un láser como el que tienen Buzz y todos los Space Rangers pero casi tres veces más potente.

Pizza Planet Token: Hay 5 en cada nivel. Para conseguirlas tendremos que ir completando varias misiones secundarias. No tenemos por qué encontrar las cinco para pasar a la siguiente etapa del juego (con una es suficiente) pero necesitaremos muchas si queremos llegar a los últimos niveles.

Baterías: Las baterías nos devolverán la energía que hayamos ido perdiendo a lo largo de la aventura.



Monedas de Buzz Lightyear: ¡Búsquenlas! Cada una de ellas nos dará una vida extra.

Cubo Rex: ¿No saben qué hacer? Toquen estos cubos y obtendrán algunos truquitos para seguir adelante.

Andy's House

PIZZA PLANET TOKENS

Token #1

Para el primer Pizza Planet Token, simplemente consigan 50 monedas y llévenselas a Hamm, el chanchito-alcancía.

Token #2

El segundo token lo obtendrán en el garage, si le ganan la carrera de tres vueltas alrededor del auto a R.C. Car. Este autito a control remoto suele ser más rápido que nosotros pero si se le ponen adelante cada vez que los quiera pasar, lo frenarán. También hay que aprovechar el tiempo que el autito pierde patinando en la mancha de aceite. Si saltan esa mancha lo pasarán sin inconvenientes.

Token #3

Suban al ático y destruyan al robot de lata para ganar el tercer token. Mientras esquivan al robot, que intentará atropellarlos como si se tratara de un camión, vayan cargando lo más que puedan su láser. Cuando vean que el robot para porque se quedó sin baterías, apunten y disparen sin demorar. Si tardan demasiado, los disparos rebotarán contra el robot y no le harán daño. Hay que pegarle tres o cuatro tiros bien puestos.



Token #4

La novia de Woody, la pastorcita, perdió sus cinco ovejas. ¡Vayan a buscarlas! Una de ellas está en el ático, al lado de la ventana, sobre los postes del techo. La segunda está en el living, en un estante de uno de los rincones. Para la tercera, vayan a la cocina. La encontrarán en la parte superior del mueble que está al lado de la ventana. La cuarta los espera cómodamente en una de las estanterías más altas del garage y la última en el sótano, también en un rincón, al lado de la escalera.



Token #5

El último token de este nivel se encuentra sobre una estantería, casi llegando al techo del sótano.

MONEDAS DE BUZZ LIGHTYEAR

Hay tres de estas monedas en la casa de Andy. Una dentro de la cuna del bebé, otra en el mueble del living, justo debajo de la oveja perdida de la pastorcita y la última cerca de la luz fluorescente del garage.



Andy's Neighborhood

PIZZA PLANET TOKENS

Token #1

Consigan nuevamente 50 monedas doradas y dénselas a Hamm. Les dará a cambio el primer token.

Token #2

El sargento perdió cinco de sus hombres. Busquen las señales de humo que hacen cada uno de los soldados para que sepan su posición. El primero de ellos se encuentra justo al lado del sargento. Utilicen el pisotón sobre los siete hoyos que hay en el piso para conseguir el primero de los soldaditos verdes. Al segundo lo verán en la hamaca, al lado del árbol. Al soldado número tres lo hallarán en la rama que está justo arriba de nuestro amigo Hamm. El cuarto se escondió en la parte más alta de una palmera, junto a la pileta y el último está dentro de una canasta colgada con la ropa mojada.



Token #3

Para que les den el tercer token tendrán que vencer al sub-boss. Para eso suban hasta arriba de todo del árbol alto y lo verán, carguen al máximo posible su láser y dispárenle. Cuando esto suceda, este juguete volador se les va a venir encima. Corran hacia alguno de los costados para evitar que le peguen a Buzz, no se caigan y vuelvan a apuntar y disparen otra vez. Repitan esto tres veces y ¡chau bicho!

Token #4

Inflen el patito que está al lado de la pileta, usando para eso el súper pisotón. Cuando éste entre a la pileta, salten sobre él. Luego, una vez sobre el pato, súper pisotón y salto doble. Ahí está el cuarto token.

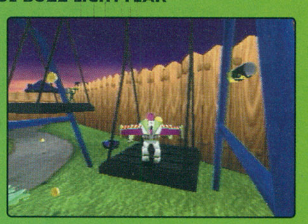
Token #5

Para conseguir el último token de este nivel tendrán que volver a correr una carrera con R.C. Car.

Es más fácil ganarle si tienen las botas-cohete que nos da Cara de Papa, pero pueden vencerlo nuevamente utilizando la estrategia de la primera carrera, es decir, poniéndose delante de él cuando los esté por pasar.

MONEDAS DE BUZZ LIGHTYEAR

Sólo hay una de estas monedas en el barrio de Andy. Búsquenla en la parte de arriba del juego de hamacas, al lado del árbol grande.



Bombs Away



Acá es donde se enfrentarán con un avioncito que les tirará bombas de agua y más tarde se les vendrá en picado. Carguen el láser mientras esquivan las bombas antes mencionadas y dispárenle cuando se acerque a Buzz; ése es el mejor momento porque es ahí cuando este bicho es más vulnerable. Vuelvan a repetir esto tres o cuatro veces más y... ¡fuera abajo! Si se van quedando sin energía, agarren alguna de las tres baterías que tienen en los rincones del parque.

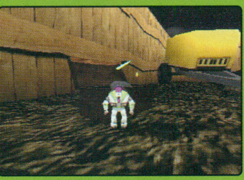




Construction Yard

PIZZA PLANET TOKENS

Token #1
Busquen al perro resorte. Les va a proponer encontrar cinco herramientas perdidas en el cemento fresco en menos de 45 segundos. Si lo logran, nuestro amigo les dará otro de los preciados tokens. Salten para ir más rápido y cuando vean que Buzz se está hundiendo.



Token #2
Consigan 50 monedas y... ¡sí!, dénselas a Hamm.

Token #3
Vayan a la oficina de construcción y súbanse a la mesa de pintado. Mezclen los colores para que coincidan con los que aparecen en la pared. Azul y amarillo hacen el verde, rojo y amarillo forman el naranja y rojo y azul combinados logran el púrpura. Después de mezclar dos colores, empujen el tarro contra el gráfico de la pared. Hagan esto con el bote de pintura una vez que los hayan mezclado, tres veces, y obtendrán otro token.

Token #4
Encuentren 5 obreritos de color amarillo que están desparramados por todo el nivel. Uno de ellos está dentro de una carretilla, otro en la oficina donde mezclaron los colores, en la cabina de la topadora y en el primero y último piso del edificio en construcción.

Token #5
Habrá que vencer a la agujereadora (sub-boss) que se encuentra en el edificio, y eso no será posible hasta que el señor Cara de Papa les dé el lanzador de discos (primero tendrán que entregarle su ojo). Manténganse alejados de la agujereadora y disparénle todas las veces que puedan con los discos desde un lugar por donde puedan correr sin caerse, después huyan de los proyectiles que les tire. En el caso de quedarse sin discos o tener poca energía, pueden encontrar ambos en las esquinas del piso. ¡Se necesitará alrededor de diez tiros para vencer a esta malvada herramienta!

MONEDAS DE BUZZ LIGHTYEAR

Hay sólo una, sobre el techo de la cabina de la topadora. La única forma de llegar hasta ella es tirándose desde el segundo piso del edificio.



Alleys and Gullies

PIZZA PLANET TOKENS

Token #1
Vayan a la alcantarilla. Verán a nuestro amigo canino en el medio del agua, sobre una plataforma. Si le entregan cinco huesos en menos de 30 segundos les dará otro token para la colección.

Token #2
Otras 50 monedas para Hamm y, bueno, ya saben qué va a suceder.



Token #3
Mamá Pata perdió cinco de sus queridos patitos. Si los recuperan, ella los recompensará con algo que andan necesitando. Al primero lo pueden encontrar en la orilla opuesta de la alcantarilla, pasando a nuestro amigo perro-resorte. Otro está en un charco de agua, cerca del puesto de sandías. Sobre el mismo puesto hallarán otro. Si no tienen el gancho (que podrán conseguir recién en el nivel 10) no podrán ir hasta los otros. Para llegar a ellos busquen un balcón con una escalera. Tendrán que subir por ahí hasta el segundo piso del edificio. Encontrarán a uno de ellos cerca del techo. El otro los espera en un balcón.

Token #4
Para éste hay que subirse al puesto de melones, acercando antes una caja, saltar sobre las dos plataformas que están al costado del puesto, saltar a la mesa y agarrar el lanzador de discos para destruir al robot con escudo. Una vez que el robot pasó a mejor vida, hay que saltar de nuevo a la plataforma, activar el switch y agarrarse a alguno de los globos que comenzarán a aparecer. De ahí salten al tacho de basura y ya tendrán el token.



Token #5
Sólo podrán conseguir este token una vez que les den el gancho, en el nivel 10. Cuando comiencen Allies and Gullies, ir hacia adelante, doblar a la derecha una vez que pasen unas cajas y agarrar el gancho. Subirse a las cajas que tienen al lado, usando para eso el gancho y después llegar hasta el techo de la casa por medio de las escaleras, tubos, etc., con los que se vayan cruzando. Una vez arriba tendrán que pelear contra un trompo, el boss del nivel. Él les dará el token, una vez vencido.

MONEDAS DE BUZZ LIGHTYEAR

Acá hay que buscar tres de estas monedas. Una está en la zona de las alcantarillas, sobre una planta acuática, la segunda debajo del agua (donde está uno de los patitos). La última está en una ventana, haciendo el camino que conduce al trompo.

Slime Time



El único truco que tienen que tener en cuenta para enfrentarse a esta "cosa" es acercarse a él, rechazar sus tiros usando el ataque remolino y dispararle lo más rápido posible. Si todo sale bien, este bicho gelatinoso se irá achicando hasta que desaparezca dentro del tacho de basura donde vive. Van a tener que repetir esta técnica tres o cuatro veces porque este boss es bastante resistente y cada vez cuesta más que la anterior. Hay que intentar que cuando estén peleando no se ponga a saltar, ya que si lo hace va a volver a crecer y van a tener que empezar a achicarlo a base de disparos otra vez.



Al's Toy Barn

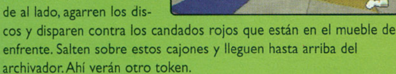
PIZZA PLANET TOKENS

Token #1

Llévenle 50 monedas a Hamm, que está en la mesa de la oficina del fondo, y recibirán el token.

Token #2

Suban a la mesa donde está Hamm, salten a la mesa de al lado, agarren los discos y disparen contra los candados rojos que están en el mueble de enfrente. Salten sobre estos cajones y lleguen hasta arriba del archivador. Ahí verán otro token.



Token #3

Cerca de donde se encuentra Rex hay un tubo de ventilación. Si se meten y siguen el camino llegarán hasta una habitación cubierta de lodo verde y un dinosaurio de juguete que los va a querer atacar. Dispárenle todo lo que puedan. Si se acerca mucho salten a algún lugar donde no haya gelatina verde y sigan disparando hasta acabarlo. Es fácil.

Token #4

Para conseguir este token van a tener que encontrar cinco pollitos que están distribuidos por todo el nivel y devolverlos a su mamá. Para ubicar a uno de ellos necesitarán las botas-cohete y las botas de levitación (las conseguirán en el nivel 13) para otro. Busquen a un gallo en el fondo, cerca de la oficina, que les pedirá que encuentren un huevo (casi donde empezaron el nivel). Usen la patineta, salten en el trampolín y suban al mostrador, de ahí al carrito y al estante. Agárrense del caño que va hacia las cajas registradoras del negocio y déjense llevar hasta que vean el huevo y el pollito asomando. A los demás los van a encontrar sin problemas porque no están escondidos.



Token #5

Vuelvan al lugar donde vieron al gallo (que más bien parece un huevo) y éste les dirá que vuelvan a hacer el mismo recorrido pero esta vez con menos tiempo. Si llegan al huevo a tiempo verán que ahora asoma de ahí el último token.



MONEDAS DE BUZZ LIGHTYEAR

No van a encontrar ninguna en este nivel.

Al's Space Land

PIZZA PLANET TOKENS

Token #1

50 monedas para Hamm y el primer token será de ustedes.

Token #2

Para obtenerlo tendrán que competir en una carrera contra un robot volador para ver quién es el más rápido. Usen las cuerdas que cruzan los pasillos para ganarle al juguete. Salten de una cuerda a la otra cuando lleguen a la parte roja de las mismas. Si saltan antes caerán y perderán la carrera irremediablemente.

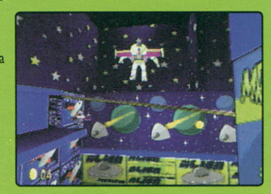


Token #3

Vayan a la sala de los video juegos y suban a la primera de las sillas que tienen a la izquierda, pasen sobre las máquinas hasta llegar a la que tiene el Pizza Token adentro. Pisen el botón y la garra tomará el token. Bájense de la máquina y lo encontrarán en el piso.

Token #4

Ahora deberán buscar cinco extraterrestres de goma perdidos en la juguetería y devolverlos a su nave. Uno está en la parte más alta de los planetas colgantes, otro en el salón de los video juegos, el tercero está a unos pocos pasos del lugar donde culminó la carrera con el robot volador; a los otros dos los encontrarán a medida que se vayan metiendo por un pasillo por donde les tirarán pelotas de tenis. Reúnan los cinco y devuélvanlos a la nave.



Token #5

Suban a los planetas colgantes y verán unas cajas apiladas con dos monedas sobre ellas. Vayan hacia ahí y entren en esa habitación. Tendrán que pelear contra otro Buzz, sólo que éste tiene un auto espacial y misiles que los perseguirán. La estrategia: no se alejen mucho de él y dispárenle todo y lo más rápido que puedan.





MONEDAS DE BUZZ LIGHTYEAR

Tampoco hay ninguna en este nivel.

Toy Barn Enconunter



Pónganse debajo de la parte principal de la nave y apunten a los cables negros que unen la nave con las extensiones amarillas. Cuando las extensiones se abran, destruyan los enemigos que salgan de ellas y repitan el proceso hasta que no quede ninguna. Vuelvan debajo de la nave y disparen contra ella, cargando antes al máximo sus lásers. Con dos o tres disparos debería ser suficiente.

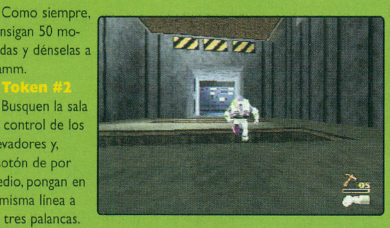


Elevator Hop

PIZZA PLANET TOKENS

Token #1

Como siempre, consigan 50 monedas y dénselas a Hamm.



Token #2

Busquen la sala de control de los elevadores y, pisotón de por medio, pongan en la misma línea a las tres palancas. Aparecerá el token sobre el panel de control.

Token #3

En lo más alto del hueco del ascensor hay un ratón con el token. Para conseguirlo, tendrán que tirar el token por un tubo de ventilación y luego ir a recogerlo. Sigan el camino del conducto y no se metan en los agujeros con líneas amarillas.



Token #4

Busquen los cinco ratoncitos a cuerda y llévenlos de vuelta con mamá ratón. Están en los siguientes lugares: en el mismo pedestal que el pie de Cara de Papa, cerca de Rex en el conducto de ventilación (usar gancho), en el techo de la sala de control de los elevadores, en la pared del hueco del ascensor y en un conducto de ventilación entre dos ascensores (presten atención a los ruiditos que emiten).



Token #5

Tendrán que volver a pelear, esta vez contra una araña que los espera en un cuarto, encima de los ascensores. Carguen sus láser y disparen en cuanto puedan. Esperen a que dispare su lanzamisiles y corran. Tengan cuidado con la tela de araña que deja en el piso. La derrotarán con siete u ocho disparos bien potentes.



MONEDAS DE BUZZ LIGHTYEAR

No pierdan el tiempo buscándolas. Aquí tampoco hay.

Al's Penthouse

PIZZA PLANET TOKENS

Token #1

El caballito de la misma colección de juguetes que Woody les dará un token si consiguen 5 herraduras en menos de 25 segundos. Todas ellas están bien cerca y a la vista.



Token #2

Denle 50 monedas más al chancho.

Token #3

Métanse en el diorama que está en la habitación del lejano oeste y desafíen a un duelo a Gunslinger. Carguen y disparen. No tiene mucho aguante y es bastante fácil.



Token #4

Hay que ir a la habitación del coleccionista y, cajón mediante, subirse a la cama y a las vías del tren de juguete. Pisar el botón que está más alejado y el más cercano a la puerta. Una vez que el trencito de colección ya no sigue andando, podremos mover la caja hasta la cama y subirnos al techo de la misma. Ahí está el token.

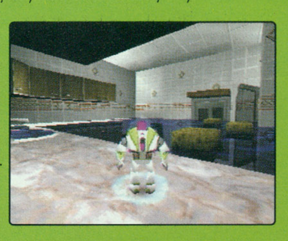


Token #5

Juntar cinco conejitos y llevarlos con la coneja mayor.

MONEDAS DE BUZZ LIGHTYEAR

Hay una en este nivel. Agarren el escudo y métanse en la estufa encendida (el fuego no los va a dañar).



The Evil Emperor Zurg



Su punto flojo es tirársele encima con el Super Ataque Remolino, que le hace daño y desvía sus proyectiles. Una vez que le pegaron, aléjense. Tengan cuidado con sus disparos. Esperen un poco y vuelvan a atacarlo de la misma manera. Tarde o temprano caerá por el hueco del ascensor.



Airport Infiltration

PIZZA PLANET TOKENS

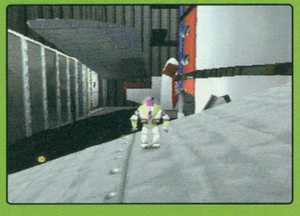
Token #1

Parece que el cerdito no tiene fondo. Llévenle 50 monedas más a cambio del token.



Token #2

Nuestro amigo musculoso perdió sus pesas y pidió que las busquen por él. Una está sobre la cinta transportadora, otras dos en la misma habitación y una en cada una de las habitaciones de al lado. Canjéenlas por el token.



Token #3

Hay otro token en la sala de repuestos de aviones, en lo más alto del fuselaje. Deberán usar las botas de levitación para llegar hasta ahí.

Token #4

¿Dónde están los cinco pequeños pasajeros del mini avión? En la sala de repuestos, sobre la máquina de rayos X por donde pasa la cinta transportadora, encima de la primer máquina de rayos por la que pasaron en el nivel, y muy por encima del boss del aeropuerto.



Token #5

El boss descansa tranquilamente sobre un montón de valijas apiladas, sin saber lo que le espera. Para atacarlo, usen las botas de levitación (Hover Boots) y ataques remolino. ¡No se olviden su token!

MONEDAS DE BUZZ LIGHTYEAR

No hay monedas.

Tarmac Trouble

PIZZA PLANET TOKENS

Token #1

Vayan al sector 1, súbanse al carro en el que está Rex, trépense por el palo que está en el carro de más atrás y cuélguense por la soga que está arriba. Por esa soga llegarán a un lugar en el que hay varias luces de colores y lo que tienen que hacer es activar los interruptores y hacer que en la columna de luces de abajo se prendan las mismas luces que están encendidas en la de arriba, si lo hacen bien el Token aparecerá abajo del helicóptero.

Token #2

Hamm espera 50 monedas más en el área 5.

Token #3

Si se dirigen al centro de la pista se encontrarán con Slinky, el perro-resorte. Si recorren de vuelta todo el camino a la pista, sin saltar, sin tocar el verde y dentro del límite de tiempo, se ganarán otro token.



Token #4

Busquen ahora las valijas de los pequeños pasajeros del nivel anterior: zona 4 en el extremo derecho, zona 2 en la cabina del camión, sobre el fuselaje del avión (antes necesitarán que baje el helicóptero), zona 6 sobre el vehículo de transporte de valijas (para llegar hay que saltar desde el avión) y zona 8.

Token #5

Desde el avión podrán alcanzar la torre de control. Una vez logrado, dentro de la torre se enfrentarán con Blacksmith. Hay que propinarle unos cuantos golpes con el ataque remolino para que suelte el token que les falta.



MONEDAS DE BUZZ LIGHTYEAR

Hay una en la zona 6, en la parte trasera del vehículo de transporte de equipajes.



Final Showdown



Aquí termina la aventura, pero dependerá de ustedes si termina bien o mal. Van a enfrentarse de nuevo con tres bosses... juntos. Se trata de Gunslinger, el boss del aeropuerto, Prospector, y Blacksmith. Ataquen y huyan. Usen el super ataque remolino, de ser posible, contra Blacksmith y Prospector en un principio y, una vez que se hayan librado de ellos, dedíquense a Gunslinger, que no es tan poderoso.

¡Una vez que hayan vencido a los tres personajes ya no hay nada que pueda impedirles volver a la casa de Andy, junto a dos nuevos amigos y al viejo Woody, claro!



Por Ferzzola, Maximiliano Ferzzola

Porque el Mañana Nunca Muere y Un Mundo No Basta, tenemos Licencia Para Matar. Agilicemos nuestros Dedos de Oro. Y los Ojos Dorados sobre la pantalla. Para que no estés En La Mira De Lo Asesinos y Nunca Digas Nunca Jamás, De "Next Level" Con Amor y Solo Para Tus Ojos, te llega esta completa guía del último juego de Bond, James Bond, "Tomorrow Never Dies". Agitada... no batida, como a vos te gusta.

OUTPOST

- **Señalar el Disco con el Láser**
- **Obtener la Security Card**
- **Escapar con los Skies**

Esta misión no tiene demasiados secretos. Solo tenés que avanzar hasta encontrarte con el Radar y utilizar el "Laser D." del inventario, señalando el disco del radar. Un avión pasa y lo vuela, las alarmas comienzan a sonar y un helicóptero empieza a sobrevolar la zona. Para hacerte con la Security Card, matá a los tipos que se bajan del helicóptero hasta que uno de ellos la deje al morir. Usá el panel para abrir el portón y preparate para huir al estilo Bond. En el nivel hay una vida escondida en una caja. Al comienzo, después que el helicóp-tero sale volando y antes de entrar al túnel, donde hay un camión militar y un par de molestos soldados, buscá una torre de vigilancia. La entrada esta bloqueada, dispará al barril y entrá. Después destruí la caja para hacerte con la vida.

CARVER MEDIA

- **Cita con Paris**
- **Cortar el poder**
- **Destruir la computadora principal**
- **Escapar**



Al comienzo del nivel hay dos puertas cerradas. Luego de eliminar a los tipos de esa habitación, agarrá de uno de los estantes el Door Remote. Y en medio de ellos, escondido detrás de una caja, agarrá el chaleco antibalas. Usá el mecanismo al lado de las puertas para abrirlas. Al fondo del pasillo, en una de las habitaciones que rodean la computadora principal, vas a encontrar la Elevator Card. Ahora podrás abrir el ascensor para luego encontrarte con Paris. Luego de una pequeña e irónica charla, cae Carver a romper la mística de nuestra cita, nos capturan y nos llevan a un cuarto completamente desarmado. Usá del inventario el Cufflink sobre el espejo e inmediatamente agarrá la pistola sobre la mesa del otro cuarto para matar a los tipos que te atacan. Salí al pasillo que rodea la Computadora Central. Destruila. Para cortar la corriente metete a una de las puertas que rodean la sala de la Computadora (que antes estaba cerrada) y usá la máquina que corta la energía. Lo único que resta hacer es escapar por donde viniste.

ARMS BAZAAR

- **Fotografiar Helicóptero**
- **Fotografiar Morteros**
- **Fotografiar Scud**
- **Localizar la Cockpit Key**



Los Morteros y el Scud están a la vista. Usá la máquina de sacar fotos del inventario para inmortalizar el momento.

Con el helicóptero, la cosa se complica. Fijate que al lado de los morteros y el jeep hay un montón de cajas verdes convenientemente dispuestas. Usá las STK MINES sobre una de ellas, alejate un cachito y hacelas explotar con el STK DETH del inventario. El helicóptero se deja ver detrás, custodiado por un par de soldaduchos. Fotografialo y verás una secuencia en donde Bond es informado que debe abandonar la zona porque van a bombardear el lugar. Cruzá por el portón para que otra secuencia nos informe que debemos encontrar la Cockpit Key y usarla sobre el avión para prevenir un desastre nuclear. Matá a todos del otro lado del portón; uno de ellos te dejará el trofeo. Solo tenés dos minutos, así que te recomiendo que lo primero es usar rápidamente las STK MINES sobre las torretas que te disparan, y luego centrarte en la búsqueda de la Cockpit Key. Una vez que la encuentres, antes de subirte al avión y ver una de las ya clásicas escenas de títulos de las pelis de Bond (muy linda, por cierto), agarrá la vida que está al lado del avión.

PRESSING ENGAGEMENT

- Encontrar el portafolio de Gupta
- Tomar el Encoder escondido
- Escapar del edificio
- Minimizar las muertes civiles

¡ATENCION! Este nivel está lleno de gente inocente. NO LA MATES. Comenzando el nivel, fijate que en la pared frente a vos que hay varias puertas, la mayoría cerradas. Pero la segunda esconde unos útiles ítems para la misión. Siguiendo el camino obvio (el único, bah) salís a la primera imprenta. El lugar está lleno de francotiradores, por lo que te recomendamos que no te suicides: antes de cruzar, matá a los que puedas con la mira de tus armas. Cuando la cruces, vas a ver dos entradas. Metete por la de la izquierda para agarrar del maletín el F. SCAN. Volvé sobre tus pasos y usá el F. SCAN sobre la puerta cerrada con un mecanismo eléctrico. Pasando por esta puerta, llegás a un pasillo con varias puertas; una de ellas te comunica con un oficina con tres cuadros. Uno al frente, otro a la derecha y otro a la izquierda. Si te parás frente al de la derecha te dice que hay algo encondido detrás de él. Fijate, hay cuatro archivos, dos alineados junto al cuadro de la izquierda y dos sin alinear junto al cuadro de la izquierda. Mové uno de estos últimos para dejar al descubierto una caja fuerte. Usá el F. SCAN sobre la caja fuerte y tomá el Encoder. Para escaparte, volvé a la imprenta y metete por la otra entrada. Pegale derecho nomás, cuidándote de los francotiradores.



HOTEL ATLANTIC



- Hablar con el Barman
- Activar el ascensor de servicio
- Encontrar a Paris
- Escapar del hotel

Al comienzo del nivel, nadie nos pega, ni nos tira, ni nos insulta. Todo es muy extraño e increíblemente tranquilo. Buscá al Barman y hablá con él. El maldito nos tiende una trampa, ¡MUERTE CON ÉL Y SUS SECUACES! Ahora sí, todos nos comienzan a pegar, disparar e insultar. Detrás de la barra, donde estaba el Barman, agarrá la Key Chain. Volvé al estacionamiento y metete por la puerta tras el auto, para accionar el mecanismo que activa el ascensor de servicio. Buscá el ascensor y subí. Antes de llegar a Paris, te encontrás a un tipo que quiere jubilarte antes de tiempo (¡el primer jefe!). Si estás bajo en reservas de energía, te recomendamos entrar por la puerta tras la columna de esa habitación para abastecerte de medikits y hacerte con un chaleco antibalas liviano. Matar a este gilún no es muy difícil. Cuando te dispara, corré, cuando él corré, vos disparà. A los Shurikens que te tira, podés esquivarlos corriendo para los costados. Luego de eliminarlo, subí las escaleras para encontrarte con Paris. Ahora tenés que escapar, protegiendo a la minita ante los malditos tipejos que los quieren matar. SI PARIS MUERE, DECÍ ALPISTE... Volvé al estacionamiento y metete al auto.

CONVOY

- Encontrar a Q
- Destruir Convoy Terrorista



Aquí no hay muchas complicaciones. Al comenzar el nivel, a la izquierda, vas a encontrar un chaleco antibalas. Para cruzar por la peligrosa calle, usá el arma con visión infrarroja (INFRARED) que nos muestra en rojo (calor) a los tipos escondidos. ¡CUIDADO!, porque Q también luce como uno de estos tipitos de rojo si lo miras por esta arma. No le dispares ¿OK? (Q nos recabe a todos). Cuando encontremos al adorable anciano, nos dará un auto equipado con la última tecnología. Subite y ¡a destruir el Convoy! Lo cual no es demasiado complicado. Bastante fácil, si me preguntan, para el nivel que es.



SKI RIDGE

- Infiltrarse al campamento en Skies
- Desactivar el sistema de seguridad
- Obtener el Security Pass
- Eliminar a Isagur

Como en el primero, solo debemos avanzar. Al cruzarte con un tractor de nieve, fijate que detrás de él hay una vida. En la segunda construcción, casa, cabaña o lo que sean, está la computadora que desactiva el sistema de seguridad. Ahora podés pasar por el portón. Al cruzar por él, verás una torre de seguridad bastante alta. Arriba de ella encontrarás el Security Pass. Con el pase en tu poder, entrá al edificio marroncito de la derecha, usá el F.SCAN para abrir la puerta cerrada y preparate para enfrentar a Isagura. Matar al tipo no es muy difícil. Disparale con todo lo que tengas, y cuando te quedes sin municiones agarrá la Case of Ammo que está en el centro de la habitación. Cuando veas que Isagura estira el brazo será para tirar una boba de gas. ¡Hacete para un costado! Después, continuá disparándole. Un buen truco es dejarlo atrapado en su propio gas, para que pierda energía.

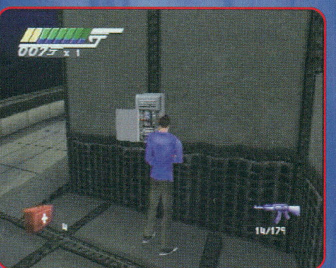


CMGN TOWER

- Activar el ascensor del techo
- Ir dos pisos abajo
- Destruir cajas de municiones
- Tomar el Data Disk
- Escapar del edificio



Lo primero que tenés que hacer es activar el ascensor. Hay un solo camino para llegar al mecanismo que cumple esa función, y la llave necesaria para abrir el mismo está por ahí nomás y perfectamente visible. Así que en este apartado no creo que haya problemas. Una vez activado, metete al ascensor y bajá un piso. Aquí, buscá una habitación con un GRAN equipo de sonido, y fijate que encastrado en la pared izquierda hay un ecualizador con unas bandejas que, en realidad, es una puerta secreta. Tras ella encontrás la ELEVATOR KEY. Antes de usarla en el otro ascensor, sería bueno que recorrieras este piso ya que hay muchos ítems útiles, entre ellos una vida. En el segundo piso, cuando intentamos abrir una puerta, nuevamente nos noquean con un golpe en la cabeza. Terminamos en una sala donde Carver quiere escribir la historia con nuestra sangre. Lógicamente, James es más vivo que todos los malos del juego juntos y logra tomar un arma para defenderse, mientras Wai Lin pega patadas a lo loco. Al salir de esta habitación y cruzando un pasillo, vas a ver dos cajas en el suelo que tienen escrito "Weapons". ¿Serán éstas las Ammo Crates? Doh! Claro que lo son. Destruílas con unos cuantos tiros. El Data Disk está más adelante, pasando una sala llena de computadoras y chicos malos. Agarrá el disco y escapá del edificio ¿Cómo? Fijate que contigua a la sala de las computadoras, a donde salimos luego de agarrar el Data Disk, hay una habitación con las paredes marrones y una ventana. Disparale a la ventana y listo el pollo. Otra vez Bond salva su pellejo.





MARKET DISTRICT

- Adquirir RL 66
- Destruir las barricadas
- Vencer al helicóptero
- Minimizar las muertes civiles

¡ATENCION! Este nivel también está lleno de gente inocente. NO LA MATES. Al comenzar el nivel, pegale derecho y entrá por la puerta cruzando la calle. Luego de pasar por un par de cuartos, salís de vuelta a otro lugar de la calle. Fijate que a la derecha hay una escalera. Subila y seguí el camino. Tené mucho cuidado, que este lugar está lleno de soldados sedientos de sangre Bond. Salís de vuelta a la calle y solo hay dos caminos posibles. Primero, seguí por el de la derecha y entrá por la puerta al final de la calle para agarrar una vida, un chaleco pesado y municiones. Salí y ahora mandate hasta el otro extremo de la calle y entrá por la puerta. Para hacerte con la Bazooka RL 66, tenés que matar a su usuario. Primero y antes que nada, eliminá a los soldados de las esquinas para luego dedicarte a matar al de la Bazooka exclusivamente. Disparale a full y esquiva los bazookazos corriendo para los costados. ¡Hey, es fácil! Muerto el tipo, agarrá el RL 66 y usá la flamante arma para acabar con las barricadas que antes entorpecían tu camino. Luego podés llegar a donde el helicóptero te da con todo. Usá la RL 66 contra él y andá agarrando las municiones que están desperdigadas por todo el lugar. Unos cuantos bazookazos y listo el pollo (aunque es un poco más difícil de lo que suena). Cuando derrotes a este objeto volador, seguí tu camino para llegar a una habitación con una computadora. El password es muuuy fácil. Pones una clave con los botones y cuando terminás de ingresarla te marca cuál acertaste. Andá recordando el orden y dónde va cada una, y cuando la saques poné toda la clave. Realmente es muy fácil (se tendrían que haber esmerado más estos muchachos, después de todo somos super agentes especiales, nosotros, bah!).





STEALTH BOAT

- Contactar a M vía Commlink
- Rescatar a Wai Lin
- Encontrar el panel de los misiles
- Detener el lanzamiento
- Escapar a tiempo



La última misión de Bond en este juego. Y la más difícil también. Al comenzar, metete por la puerta izquierda y buscá el Commlink para comunicarle a M tu posición. Al salir de la sala del comunicador te van a atacar dos soldados. Unos de ellos, al morir, deja la 4A Key. Agarrala y entrá por la puerta marcada como 4A para abastecerte de ítems. Volvé al comienzo y mandate por la otra puerta. Al final del pasillo hay una puerta con el cartelito de "Cell" (Celda); adentro está Wai Lin, que fue apresada. Antes de llegar a ella, deberás acabar con un tipo con un arma muy poderosa. Al morir, el tipo nos deja la Cell Card que necesitábamos para rescatar a Wai Lin y su poderosa arma (te recomendamos que la guardes para el enfrentamiento final con Carver). Fijate que al lado de la celda en donde está (o estaba) cautiva Wai, hay una entrada obstruida por una garrafa. Disparale a la garrafa y entrá a agarrar la vida. La espía nos da una tarjeta para abrir una de las puertas cerradas. Volvé al principio. Metete por la otra puerta y buscá la que se abre con la tarjeta que Wai te dio. Salís a la plataforma de lanzamiento. Bajando las escaleras está el panel. Cuando lo usás, aparece Carver y te dice que vas a necesitar su tarjeta. El tipo llama a unos cuantos secuaces y se escapa por una de las puertas que rodean la plataforma, luego queda cerrada. Para abrirla, tenés que entrar a la única habitación abierta, un lugar lleno de Computadores y Tecnología. Agarrá la tarjeta que abre la puerta por donde Carver escapó. Ahora, por fin, podemos vengarnos con Carver por todos los golpes que sus esbirros nos pegaron. Si guardaste municiones del arma GL 40 (la que nos dejó el tipo) con unos tres bombazos, cuatro tal vez, acabamos con Carver. Pero el maldito, antes de morir, activa una secuencia de autodestrucción y sólo nos quedan tres minutos para salvar al mundo y escapar con vida. Agarrá la tarjeta que Carver deja al morir y andá al panel de Control de los misiles para detener el lanzamiento. ¡Luego escapá! Es recomendable que ignores a los soldados que te disparan en la huida. Disfrutá del final a la Bond.



Los Satanicos Trucos del Dr. NO

Sí aún con la guía el juego se te hace difícil, no tenés de qué preocuparte. Level, Next Level, te da la solución con estos fantásticos trucos.

- **50 Medikits, todas las armas disponibles en la misión y 50 municiones para cada una de ellas:** Apretá Pause en cualquier lugar del juego e ingresá **SELECT** (x2), ● (x2), **L1** (x2), **R1** (x2). Si lo hiciste correctamente vas a volver al juego.

- **Completar la misión:** Apretá Pause en cualquier lugar del juego e ingresá **SELECT** (x2), ● (x2), **SELECT**, ●. Si lo hiciste correctamente vas a volver al juego y la misión ya estará completada.

- **Ver a través de los muros:** Apretá Pause en cualquier lugar del jue-go e ingresá **SELECT** (x2), ● (x2), **SELECT** (x2), ● (x2). Si lo hiciste correctamente vas a volver al juego.



- **Mirar todas las secuencias de animación:** En la pantalla principal del juego, apretá **SELECT** (x2), ● (x2), **L1** (x7). Andá a "Options" y vas a tener en la opción "Mov" todas las secuencias disponibles.

Consejos a lo Solid Snake

- Siempre que puedas, usá la mira de tus armas o el Sniper y matá a todos los que den en el rango antes de entrar a una zona potencialmente peligrosa.
- Es mejor disparar las armas de repetición gatillando. No dejar el gatillo accionado (o sea que para matar a un tipo es mejor apretar el botón repetidas veces en vez de dejarlo apretado), así te ahorrás muchas municiones y el disparo es más certero.
- Disparale a todo objeto que veas. Dentro de muchos de ellos hay ítems de mucha utilidad.
- Si algún enemigo está cerca de un objeto explosivo es más fácil dispararle a ese objeto que al enemigo. Y muchas veces matás unos cuantos pájaros de un tiro (además vas a disfrutar de una linda explosión).
- La mejor manera de esquivar disparos, misiles y esas cosas que los malos nos tiran es corriendo hacia los lados.
- Sé cauteloso. Apretando L2 te deslizás en silencio y si algún enemigo te da la espalda no te va a escuchar venir.
- En las escenas de los Skies o en la del Auto, cuando veas algo rojo en el horizonte, desacelerá que seguro es un botiquín.
- ¡NO MUERAS!



Cheaters Paradise

estrategias y trucos de tus juegos favoritos

Rainbow Six



Munición Extra

Pongan el juego en pausa, mantengan apretado **L1** y presionen ■, ■, ●, ▲, ✖, ▲, ✖, ▲. Nota: También pueden usar este truco en el menú principal.

Rehenes invencibles

Pongan el juego en pausa, mantengan apretado **L1** y presionen: ●, ●, ■, ▲, ✖, ▲, ✖, ●

Rellenar energía

Pongan el juego en pausa, mantengan apretado **L1** y presionen ▲, ▲, ✖, ●, ●, ✖, ■, ■

Ver el final

Pongan el juego en pausa, mantengan apretado **L1** y presionen ■, ▲, ■, ■, ●, ●, ✖, ▲

Ready 2 Rumble

Recuperar energía

Cuando los noqueen apreten rápidamente ✖, ■, ▲ y ● para recuperar algo de energía. También lo pueden hacer cuando ustedes noqueen al oponente.

Modo Turbo/Modo Rumble

Cuando llegan a formar la palabra **"rumble"** y mantienen apretado **R1** y **L1** al mismo tiempo, obtendrán el modo turbo que les dará stamina infinita.

Boxeadores clase Champ

Ingresen al modo campeonato y usen **CHAMP** como nombre en el gimnasio. Salgan de este modo y entren al arcade, donde tendrán acceso a todos los boxeadores incluyendo a Damien Black.

Boxeadores clase Gold

Ingresen al modo campeonato y usen **GOLD** como nombre en el gimnasio. Nota: Con este truco también habilitamos a Nat Daddy en modo arcade.

Boxeadores clase Silver

Ingresen al modo campeonato y usen **SILVER** como nombre en el gimnasio. Nota: Con este truco también habilitamos a Bruce Blade en modo arcade.

Boxeadores clase Bronze

Ingresen al modo campeonato y usen **BRONZE** como nombre en el gimnasio. Nota: Con este truco también habilitamos a Kemo Claw en modo arcade.

Vestimentas Alternativas

Presionen ■ + ● en la pantalla de selección de personaje.

Habilitar Damien Black

Durante la selección de personaje presionen **L1** + **R2** + ■ + ●

FIFA 2000: Major League Soccer

Paredes Invisibles

Pongan el juego en pausa, mantengan apretado **R2** y presionen ■, ✖, ✖, ✖, ↑, ●

Equipos de EA Sports

Cuando elijan su equipo, seleccionen la categoría "Rest Of World" y pasen por todos los equipos hasta llegar a la sección "E" (Todos los equipos empiezan con E). Encontrarán los equipos llamados EA 1, EA 2, EA 3 y EA 4.

Equipo "Special Guests"

Cuando elijan su equipo, seleccionen la categoría "Rest Of World" y pasen por todos los equipos hasta llegar a la sección "S" (Todos los equipos empiezan con S). Encontrarán el equipo llamado Special Guests. Este es el mismo que los de EA Sport, pero los jugadores tienen dife-rentes nombres y sus habilidades son 100% perfectas en todos los aspectos de performance.

Wu Tang: Shaolin Style

Todos los personajes

En el menú principal, presionen →, →, →, →, ←, ←, ←, ←, ■, ●, ■, ●

Jugar como Hystrix

Seleccionen modo versus y "marquen" a Method Man en la pantalla de selección de personaje. Luego mantengan apretado **Select** y presionen ✖

Jugar como Gasche

Seleccionen modo versus y "marquen" a Masta Killa en la pantalla de selección de personaje. Luego mantengan apretado **Select** y presionen ✖

Jugar como Xin

Seleccionen modo versus y "marquen" a Inspecta Deck en la pantalla de selección de personaje. Luego mantengan apretado **Select** y presionen ✖

Jugar como Lecher

Seleccionen modo versus y "marquen" a Ol' Dirty Bastard en la pantalla de selección de personaje. Luego mantengan apretado **Select** y presionen ✖

Jugar como Fearmentor

Seleccionen modo versus y "marquen" a RZA en la pantalla de selección de personaje. Luego mantengan apretado **Select** y presionen ✖

Fatalities y opciones de sangre

Usen ▲, ●, ✖, ✖, ■, ▲, ●, ■, como password.

Mario Party 2

Bowser Land
Completen todos los mapas de juego con cualquier personaje para tener una superestrella en cada mapa.

Comprar item o battle mini-games
Completen el mini-game "coaster" en dificultad normal para obtener la habilidad para comprar los mini-games de items o battle. Complétenlo en dificultad Hard para los "battle games".

Extras en el Mundo Mini-game
Compren la mitad del mundo mini-game a Woody para habilitar la "mini-game arena". Ganen en la pista de Bowser Land para habilitar más modos arena.

Modo "Mini-game coaster"
Cómprenle todos los mini-games (2 vs. 2, 3 vs. 1, y 4 vs. 4) a Woody para habilitar el "mini-game coaster". Este modo nos permitirá jugar todo los mini-games en una aventura. Todos juntos son nueve mundos.

Máquina de Créditos
Completen el juego en cada mapa, incluyendo Bowser Land, luego visiten el laboratorio de opciones para obtener la máquina de créditos.

Burlarse de los oponentes
Cuando sea el turno de otro de los jugadores, presionen **L** para burlarse de ellos.

Soul Fighter



En la pantalla con el logo de Soul Fighter, presionen ← + **Y**, entren al menú de opciones y salgan. Si lo hicieron correctamente, la siguiente pantalla que aparecerá será una pantalla de "cheat codes". Allí, usen los siguientes códigos para activar su función correspondiente:

Energía Extra
ABXXYA

Todas las armas
XAAYBB

Level 2
AABXYA

Level 3
XAYAAB

Level 4
YYBAXA

Level 5
BABXXY

Level 6
XAXBYY

Level 7
ABXBYB

Level 8
YBBAXY

Level 9
BYAAXB

Level 10
XABBAX

Level 11
YBYXAB

Level 12
XBAXBY

Ver creditos
AAAAAA

Crazy Taxi

Desactivar flechas indicadoras
Antes que aparezca la pantalla de selección de personaje mantengan apretado **R** + **Start**. Si lo hicieron bien, el mensaje "No Arrows" aparecerá en la punta izquierda de la pantalla.

Desactivar indicador de dirección
Antes que aparezca la pantalla de selección de personaje mantengan apretado **L** + **Start.** Si lo hicieron bien, el mensaje "No Destination Mark" aparecerá en la punta izquierda de la pantalla.

Modo experto
Antes que aparezca la pantalla de selección de personaje mantengan apretado **L** + **R** + **Start**. Si lo hicieron bien, el mensaje "Expert" aparecerá en la punta izquierda de la pantalla.

Taxi especial
En la pantalla de selección de personaje, aprieten rápidamente **L**, **R**, **L**, **R**, **L**, **R** o **L** + **R**, **L** + **R**, **L** + **R**. Luego seleccionen el personaje para manejar una bicicleta en vez del taxi. Alternativamente, completen los 16 niveles Crazy Box para habilitar el Taxi Especial para cada personaje, que puede ser elegido en los modos: crazy box, arcade, u original. Para elegir la bici en modo crazy box, hagan ← sobre el personaje de Gus y, para hacerlo en los modos arcade u original, presionen ↑ en la pantalla de selección de personaje.

Modo "Otro Día"
En la pantalla de selección de personaje, mantengan apretado **R** mientras elijen al conductor. Si lo hicieron bien, el cartel "Another Day" aparecerá en pantalla. Este modo modifica varias lugares del juego.

Display alternativo
Comiencen el juego en los modos arcade u original. Luego presionen **B** en el pad 3 para cambiar el display a perspectiva de primera persona. Presionen **Y** en el pad 3 para cambiar a otro ángulo de cámara. Presionen ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, en el pad 3 para ver un velocímetro y presionen **A** en el pad 3 para volver al display normal.

Zombie Revenge

Modo de trucos
Acumulen puntos en el mini-game del VMU para habilitar las siguientes opciones: "Eternal Life", "Area Select", "Free Continue" y "Free Time Limit" para el modo original

Selección de pantalla
Seleccionen modo lucha ("fighting mode") y en la pantalla principal de ese modo mantengan apretado Start y elijan una opción.

Vestimenta alternativa
En la pantalla de selección de personaje, "marquen" alguno de ellos, mantengan apretado **Start** y presionen **B**, **X**, o **Y**

Legacy of Kain: Soul Reaver

Para usar estos trucos pongan el juego en pausa, mantengan apretado **L** + **R** y hagan la combinación indicada. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Todas las habilidades
↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓

Rellenar energía
↓, B, ↑, ←, ↑, ←

Energía al máximo
→, B, ↓, ↑, ↓, ↑

Llenar la energía al proximo nivel
→, A, ←, Y, ↑, ↓

Rellena Magia
→, →, ←, Y, →, ↓

Magia al máximo
Y, →, ↓, →, ↑, Y, ←

Pasar a través de las barreras
↓, B, B, ←, →, Y, ↑

Trepar paredes
Y, ↓, X, →, ↑, ↓

Lastimar a Raziel
←, B, ↑, ↑(2), ↓

Soul Reaver
↓, Y, X, →, →, ↓, ↓, ←, Y, ↓, →

Aerial Reaver
A, →, ↑, ↑, Y, ←, ←, →, ↑

Kain Reaver
A, B, →, Y, ←, ←, →, ↑

Fire Reaver
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, B, →, ↓

Fuerza
←, →, B, ←, →, ←

Constrict
↓, ↑, →, →, B, ↑, ↑, ↓

Force Glyph
↓, ←, Y, ↓, ↑

Stone Glyph
↓, B, ↑, ←, ↓, →, →

Sound Glyph
→, →, ↓, B, ↑, ↑, ↓

Water Glyph
↓, B, ↑, ↓, →

Fire Glyph
↑, ↑, →, ↑, Y, X, →

Sunlight Glyph
←, B, ←, →, →, ↑, ↑, ←

Readers Corner

correo de lectores

Cada mes, cuando llega la época en que tengo que sentarme a contestar el correo (uno de los momentos que más disfruto de toda la producción de Next Level) siempre me cuesta bastante decidir cuáles serán las cartas que van a ser publicadas. Este mes, la tarea se volvió aún más compleja debido a la gran cantidad de cartas en respuesta a la misiva que nos envió un tal Damián y que fuera respondida en el número pasado. Lamentablemente, hubo de todo, hasta gente que lo trató de envidioso, amén de otras calificaciones que no podríamos reproducir. Algunos destacaron algo que para nosotros es muy valioso: "Compramos la revista para saber SU opinión sobre las cosas, sin importarnos de dónde o quiénes se encarguen de conseguirla". Muchísimos hicieron mención al humor con el que encaramos las notas, y hasta algunas madres nos mandaron cartas en relación con la de Damián contándonos que Next Level despierta el interés de sus hijos al punto de parecer fanáticos.

Para todos aquellos que nos escribieron alentándonos, GRACIAS. Y no se preocupen, que cartas como ésas, por más mala onda que tengan, son las que nos hacen cada día más fuertes.

Un tema aparte es esta persona, que ante la incredulidad de ver su carta publicada (pienso que no está acostumbrado a que una revista de juegos ARGENTINA publique cosas como las que él escribió) nos envió otro e-mail, pero desgraciadamente es obvio que ante la desesperación de ver que todos sus argumentos fueron destruidos tan solo con la verdad, nos llenó de insultos y otras vulgaridades que impiden publicar su nueva carta. De todas formas, creemos que hacerlo sería darle demasiado lugar en un medio masivo de comunicación a un personaje que al parecer "odia" a la revista, pero que por otra parte estuvo esperando a que el kiosco abriera para comprarla (¡nos contestó a las dos horas de que Next Level 13 saliera a la venta!). Por otro lado, cientos de lectores nos pidieron que no perdamos el tiempo con este tema.

Ahora lo que realmente interesa es cortar con esto y hacer que el correo vuelva a ser lo que era (para algunos, una de las mejores secciones de la revista...) por eso les pido, por favor, que no envíen más comentarios sobre Damián (más de 2000 opiniones al respecto fueron más que suficientes). En este número van a ver algunos de los comentarios enviados por ustedes sobre este tema. Hubiera preferido no tener que poner ninguno, pero prácticamente TODAS las cartas lo tocaban de una forma u otra...

Julián Andrés Chayle

Querida Next Level:

Les quiero decir que su revista está excelente, aunque es un plagio (JODITA).

Bueno, el motivo de mi carta es sobre si su revista es copia de otras del género o no.

Primero, si lo que dice Damián es cierto (yo nunca leí esas revistas) tienen que admitir que tomaron prestadas cosas como el formato y lo que dice sobre los nombres; un poquito de razón tiene, pero hasta ahí, porque son puramente argentinos.

Ahora, para el yankee ese: decime (con tono de prepo), si odiás tanto a los yankees, por qué consumís sus productos como los videojuegos y revistas como esas que mencionás. Yo también puedo decir que odio a los yankees mientras como un Big Mac, leo la Electronic no sé cuánto y saludo a su bandera jugando a un juego de Fútbol Americano (todo al mismo tiempo). Yo no sé si odio más a los yankees o a los vendidos como vos.

Bueno, no le contesto a Federico Novorro porque ocupo mucho espacio; ¿jugadores de bajo potencial? Necesitás un doctor, flaco.

Ya me descargué, ahí van unas preguntas:

1) No estoy de acuerdo con Santiago, por el puntaje que le dio a LUNAR SSS. ¿Lo más importante de un RPG no es su guión o su argumento? Los gráficos no importan tanto, para mí es un juegazo. ¿Por qué a FF Anthology le pusieron mejor puntaje? Según el criterio de Santiago, tendrían que estar en el FREEZER.

2) FF IX. ¿Para Play o Play 2?

3) ¿Para cuándo Wild Arms 2 en inglés?

4) ¿Saben si va a salir la segunda parte de Lunar, Lunar Eternal Blue?

PD: ¡¡¡Sigan así!!!!

PD2: ¿Fanático de los RPG, YO?, para nada.

Al igual que en el resto de las cartas que toquen este tema, vamos a tratar de no irnos demasiado por las ramas. En este caso, te aclaro Julián que acá nadie se jacta de haber inventado la rueda... solo intentamos hacer la mejor revista de este estilo en Argentina y creo (modestamente) que hasta ahora lo hemos logrado. Sobre los nombres ya lo dejamos bien claro en el correo del número pasado.

1) Qué tal Julián, soy Santiago y en respuesta a tu comentario, te digo que en lo que se refiere al argumento de Lunar SSS tenés razón, ya que éste es muy bueno, pero el motivo por el que le di ese puntaje es porque tuve la oportunidad de jugarlo años atrás en su versión original para Megadrive y, al ver que los retoques que se hicieron en esta "remake" fueron mínimos (excepto por las secuencias animadas), me pareció que no se trataba de otra cosa más que un intento de currar con un título exitoso del pasado.

Posiblemente a vos te haya parecido excelente porque no lo jugaste cuando salió por primera vez o, si lo jugaste, tal vez te haya parecido tan bueno que quisiste revivirlo; de todas formas y sea cual sea tu caso, me parece bárbaro que te haya gustado, pero en lo personal y después de haber jugado títulos como Legend of Legaia o lo que en esa época fue el demo de Final Fantasy VIII, te aseguro que además de parecerme un curro no me movió un pelo.

Con respecto a FF Anthology, te aclaro que yo no lo revisé, pero de acuerdo con la persona que hizo la nota por lo menos en este juego la gente de Square se molestó en intentar actualizar un poco más a ambos títulos, y al parecer los argumentos de ambos son tan grossos como los del resto de la serie FF.

Igualmente el gancho más fuerte de FF Anthology es la curiosidad que generó en todos los fanáticos que recién conocieron esta serie cuando salió FF VII y quisieron ver qué pasó antes, por más que las historias no tengan nada que ver.

De todos modos, y a pesar de que FF Anthology no me pareció malo, creo que el género ha evolucionado mucho como para que en, mi caso, me atraiga la idea de revivir títulos del pasado, por lo que efectivamente me parece que el freezer es un buen lugar para dejarlo.

2) El IX va a ser el ultimo que aparecerá en la primera PlayStation.

3) Con suerte a mediados de este año.

4) Por suerte sí, y si todo sale bien estará a la venta antes de que termine el año...

Agustín (Avellaneda)

Hola, amigos de Next Level, me llamo Agustín, soy de Avellaneda, tengo 16 años, una hermosa PlayStation y por supuesto tengo a las 13 mejores revistas de videojuegos (y otras cosillas más) que hay en el país. Obviamente estoy hablando de Next Level. Les cuento que soy fanático de la asombrosa saga RESIDENT EVIL (tengo los 3 juegos) y me gustó mucho la "nota" que publicaron en el número de febrero. Lo que no me gustó mucho fueron las 2 cartas de esos 2 Anti-Next Level (Damian y Kio Kusanagi); espero que sepan que hacer una revista es un gran esfuerzo para ustedes y que las próximas cartas de estos 2 muchachos no digan pavadas, ¿ok?

Bueno, pasemos a las "preguntitas":

1) ¿RE Codename Veronica saldrá alguna vez para la PlayStation?

2) ¿Puede llegar a existir algún juego de Mazinger Z para mi querida maquinita?

3) ¿Cuándo y cuánto va a salir la PlayStation 2 acá?

4) ¿Si la mando a comprar a USA (PS2), después de un tiempo creen que la gente de SONY le cambie algo para hinchar las pelotas?

5) ¿Para cuándo el torneo de WE4? (Si hay alguien que lo puede organizar... ese alguien son ustedes, muchachos).

6) ¿Algún juego para el futuro parecido a Resident Evil, que recomienden?

Bueno, gente, les agradezco mucho el esfuerzo que hacen mes tras mes para satisfacer las necesidades de sus lectores.

Les mando un gran saludo a todos.

PD: Si alguien me quiere mandar un mail para hablar sobre algún videojuego, no tengo ningún problema.

Mi dirección es fixon@yupimail.com.

¡¡¡Chau!!!!

Ferzzola te manda las gracias por tus comentarios sobre su nota (obviamente desde su tumba, porque según él mismo, estaba muerto, ¿no? Ahora vamos a las respuestitas). 8)

1) Por ahora no. Pero en un futuro... aunque en realidad lo vemos más para la PlayStation 2...

2) No. Realmente a nosotros también nos gustaría usar los puños atómicos o los "frontales" de Afrodita A.

3) Japonesa, calculo que a fines de Marzo (aunque va a salir un hue$% y la mitad del otro...)

4) Me parece que estás un poco perseguido. Sony ni se entera para dónde van sus equipos; eso sí, te va a salir un poquito caro, entre aduana, etc., etc.

5) Estamos en eso (sí, ya sé que lo venimos diciendo desde hace meses...) pero el problema es que por los datos que recopilamos, si lo hacemos no se van a inscribir menos de 300 personas, ¡Y A DÓNDE LAS METEMOS! Estamos fijándonos si alquilar un lugar

amplio, donde puedan venir todos los que quieran y pasar un día realmente a lo grande... jugando a un juego GRANDIOSO como es Winning Eleven. ¡Esperamos finiquitar el asunto antes de que salga la versión 10.0!
6) Estuvimos probando la versión japonesa de Countdown Vampires, pero por lo que pudimos ver es bastante mediocre (por no decir algo peor...) y habrá que ver qué onda con Evil Dead: Ashes to Ashes (Now Loading, Next Level 13) pero, por ahora, Resident's nuevos solo en Dreamcast y Nintendo 64... (obviamente sin contar a Gun Survivor, que analizamos en este número...)
Como lo pediste, publico tu e-mail y te envío un cordial saludo.

Nacho Jacobo

Hola, gente, ¡soy yo! Su peor pesadilla, ¡Nacho Jacobo! Jejejeje... seguramente les habrá llegado un e-mail mío hace poco tiempo criticando a un pibe que decía unas cosas de que el que usaba trucos y todo ese lío (para esto tendrían que crear un foro en Internet para que cada uno diera su opinión).
Pero bueno, recién acabo de leer el correo del número 13 y como volvía de estar en una estancia en Santa Cruz, pensé encontrarme con agradecimientos, trucos, preguntas, etc., como siempre hacen los otakus de los video juegos para ustedes.
Pero tengo dos cosas para decir, nada más dos cositas que, por favor, léanlas o publíquenlas así cortitas.
1) El tema de ese yankee que los critica de copiones, me re calenté con esto, porque tengo que decirle que entonces también Next Level sería copia de Hobby Consolas... porque ellos también tienen su sección de animé y manga. Pero nooo, ustedes son ARGENTINOS, ustedes son DE LOS NUESTROS y no unos yankees asquerosos que solo les gustan los juegos de hockey y fútbol americano (¡¡son horribles estos deportes, por favor!!) así que andá y leéte tus revistas yankees y cuando quieras andá a vivir allá y vas a ver la hospitalidad que le dan a un Argentino, porque en el fondo nos ODIAN. Así que, loco, dejáte de joder y de dar palos a Next Level, porque es la mejor revista de consolas LEJOS y no sé como serán las de USA y otros países de Europa, pero a comparación de Hobby Consolas, Action Games (que es de acá) y otras más, ustedes son los mejores y no quiero decir que las otras sean basura, al contrario yo empecé leyendo Action Games pero luego cambié a Hobby Consolas y ahí hago una pregunta a este argen-yankee y a los demás, qué prefieren, ¿leer una revista gallega que trae info de juegos que salieron hace meses o leerse una revista argentina que está bien actualizada? Si elegís la gallega, pégate un tiro, loco...
Pero, en fin, lo único que les faltaría a ustedes es incluir un póster. Parece joda, pero los pósters ¡son una maza! Tengo uno de Soul Reaver que me trajo una revista ¡Y ESTÁ GENIAL! Son de terrible calidad, así que para futura evolución de su revista tengan esto en cuenta.
2) A ese DOC o KIO KUSANAGI, le quiero decir algo. Primero que KIO KUSANAGI, si no me falla la memoria, es ¿KYO, NO? Kyo Kusanagi, no Kio; no me acuerdo bien, tendría que fijarme. Segundo, los King of Fighters empezaron desde el primer Fatal Fury y siguieron también en los Art of Fighting, porque si tenés alguna tapa original de estos juegos, dice The King of Fighters y luego va el nombre. Tercero, yo soy un hiper-super-mega-atómico fanático de SNK y amo todos sus juegos, pero también hay que reconocer que KoF '98 no es de lo mejorcito. Porque mirá vos que para sacar los personajes ocultos tenés que apretar L2 nada más, o R2, no me acuerdo. ¿No me vas a decir que hicieron eso porque justo tenían que lanzar el juego y se habían olvidado de eso? Para mí que lo hicieron sin ganas. Y después la final, concuerdo con Santiago, ¡son una ca%&da!, salvo KoF '97 que es muy buena la final contra el equipo de Orochi y luego contra él mismo, porque no sé si sabes, KIO, que si usás en ese juego a KYO, IORI y CHIZURU tenés un final oculto... te lo digo por las dudas, viste... porque, sinceramente, luchar de nuevo con Rugal en el '98 y ahora en este KoF '99 que trae otro jefe nuevo y personajes nuevos que algunos dejan bastante que desear, más que disfrutar esos juegos a mí me parecieron una falta de respeto, porque no puede ser que de un excelentísimo KoF '97 pasen al '98, que zafa hasta ahí nomás y luego el '99; me parece que lo único que quieren hacer es guita con esto. Y por favor, por último te pido que no critiques a los demás juegos de lucha, porque yo tengo el Street Fighter Zero 3 y puedo decir que es una joyita y de lo mejorcito de lucha para PlayStation.
Una cosa es ser fanático de SNK y otra es querer tratar de decir que sus juegos son los mejores y que siempre tienen que tener un promedio de 100%, eso es lo que me parece a mí.
Bueno, ojalá que lean este e-mail y que aunque sea me lo respondan poniendo su opinión.
Dejo mi dirección de e-mail porque me gustaría mucho hablar con videojugadores de otros lares.
Nacho Jacobo (Iori Yagami, TIEMBLA KIO, JAJAJA)
jarizcu@sinectis.com.ar

Mirá Nacho, tampoco queremos que esto se torne algo racial o anti-yankee. Como dijimos, nosotros leemos esas revistas periódicamente, e incluso leíamos revistas que este Damián ni debe saber que existían como Your Sinclair o CGW de tiempos tan remotos como el '86. Por lo que, en todo caso, si Damián tuviese razón, hasta la EGM debería rendirles cuentas a los creadores de la primer revista de videojuegos, ¿no? Capaz que se piensa que tenemos 15 años y estamos haciendo esto por currar (como hacen muchos) y no porque realmente tenemos el conocimiento y el talento necesario como para hacerlas por nuestra cuenta. Una pavada terrible que me mandó en la contestación a mi respuesta del número 13 fue: "¿Que yo puse mi ladrillito?" (se ve que esto lo tocó mal...), "Pero si ustedes son los PRINCIPALES publicitadores (léase "patrocinantes") y patrocinados de productos de multinacionales, como por ejemplo Sega o Sony!!!" (Para su información, ni Sega ni Sony tienen representantes en el país, todos los anuncios son de negocios particulares... basta con mirar la revista para comprobarlo). Sigue: "Honestamente, las revistas de videojuegos no son más que una gran publicidad, todas, ya sean norteamericanas o argentinas." Y así, una atrás de la otra...
Respecto a tus otras cuestiones con la revista, esperá unos meses. Seguramente te vamos a sorprender.
Lo del tema KoF se lo dejamos para ustedes, vía e-mail. Esperamos que se contacten y que no sea un Final Match sino que terminen jugando juntos a Street Fighter y a los KoF como buenos amigos (al fin y al cabo, los dos tienen gustos similares...).

Fabian Bianco

Hola, amigos de Next Level, me llamo Fabián Bianco y tengo 13 años. Les quería decir o, mejor dicho, dar una idea: he visto que muchos fanáticos de juegos clásicos (Final Fantasy VII) han pedido guías. Bueno, mi idea es... ¿Por qué no dan un suplemento extra con los juegos clásicos?
Y... tengo unas preguntas:
1) ¿Cuándo saldrá la PSX2 en Argentina?
2) ¿Podrían pasar la guía del FF VI?
3) ¿Dónde podría conseguir el GameShark para PSX?
4) ¿Que precio tiene el GameShark?
5) ¿Me podrían decir qué puntaje le dieron a Final Fantasy VIII?
Gracias por ser la revista más espectacular de la Argentina.
PD: Me parece bárbaro que tengan sus secciones en inglés.
Por favor, publiquen mi carta.
Un saludo.

Es que como sabrás, Fabián, sacamos Next Level Extra que, aunque por ahora se encarga de acaparar las soluciones que no entran en Next Level, va a servir para que las soluciones de juegos con algo de tiempo en la calle más votados (FF VII, Tomb Raider, etc.) vean la luz. Una buena oportunidad de emitir sus votos es con el cupón del concurso de la última pagina...
1) Ya contestado.
2) Ya contestado.
3) Ya con... ¡no, pará! Esta no. En los comercios de casi todos los anunciantes de esta revista.
4) Pegales un telefonazo (los precios suelen variar entre negocios...)
5) 98%
Un saludo de todo el equipo, y seguimos con lo nuestro...

Lucas Hernández

Queridos amigos:
El otro día acompañé a un muy buen amigo mío a comprar un juego para PSX (él y yo somos fanas de la gloriosa Play): Guitar Freaks. Cuando lo probamos me quedé Zombie, pegado a la pantalla, y 3 días más tarde lo compré. Ya saqué todas las canciones y espero que, como ustedes dicen, salgan más juegos de GF. Ahora les quería preguntar y pedir algo:
1) ¿Para cuándo Crusaders of Might & Magic para Play?
2) ¿En el concurso de "los mejores juegos de 1999", para mandarlo por mail lo copiamos todo o escaneamos, o algo así?

3) Estoy ansioso por que salga Rayman 2 para Play, ¿tendrá algunos cambios para reducirlo a la Play?
4) Ya sé que es mucho pedir pero... ¿Pondrían la guía de Grandia?
5) Pido por favor trucos para Quake2.
6) ¿Por qué el glorioso Metal Gear Solid no está en el Ranking después de tener 99%?
Bueno, mis juegos preferidos son Guitar Freaks, Metal Gear Solid, Soul Reaver, Grandia y Marvel Vs. Capcom. Espero que publiquen mi mail, porque ya mandé bastantes.
¡Aguante Solid Snake! Lucas Hernández
P.D.: Che, Damián (chico de la carta bomba del tomo13), ¿quién te crees que sos? ¡AGUANTE NEXT LEVEL, LOCO!

¡Sí! Es increíble, cada día que pasa somos más adictos a este sorprendente juego llamado Guitar Freaks. Obviamente que conseguirse unas guitarritas hace de la experiencia algo superior, pero por ahora son bastante carelis, ya que los Japoneses no se decidieron a sacarlo a la venta en USA. Crucemos los dedos para que se pongan las pilas... Obvio que las fotos nuestras con las guitarras Japonesas son trucadas y en realidad son yankees imitándonos (¿no, Damián?). Además, aprovecho la ocasión para comentarles a todos los interesados que ya está saliendo el 2do Mix de este juego con nuevos temas, y además en un futuro el 3ro, que ya está en los arcades Japoneses y que incluye temas como Smoke On The Water de Deep Purple, entre otros. Otra de las mejoras será que también podremos jugar como el bajo de la banda y no solo la guitarra... ¡¡¡por Dios, que salgan de una vez!!!
1) Por lo visto, muy pronto, pero por lo que pudimos ver en la PC, mejor esperá a ver el Final Test porque parece que es una mega-momia...
2) Pueden mandar por mail la letra correspondiente a cada pregunta y la respuesta al lado que es perfectamente válido. ¡NO manden el cupón escaneado!
3) Seguramente en materia gráfica va a decaer un poco, pero quedate tranquilo que es tan bueno que dudamos que no valga la pena, o que no dé para jugarlo...
4) Es bastante extensa, pero si es muy solicitado seguramente lo verás en nuestras páginas.
5) Los trucos para esta excelente conversión (sorry, pero solo existen para GameShark), son:
Códigos Player 1:
Energía infinita: 800CBDA0 0064
Todas las armas: 800C7F38 0FFF
Armadura infinita: 800C7F1E 0064
Shotgun y Super Shotgun, munición infinita: 800C7F3C 0064
Machine Gun y Chaingun, munición infinita: 800C7F3E 0064
Grenades y Grenade Launcher, munición infinita: 800C7F40 0064
Munición para el Rocket Launcher: 800C7F42 0064
Munición para el Hyper Blaster y BFG: 800C7F44 0064
Munición para la Rail Gun: 800C7F46 0064
Super salto (presionando el cuadrado en el pad): D00C7DD0 8000
800CBD86 FEC7
6) El Ranking pertenece a los juegos más jugados durante el mes en que se realizó el presente número de Next Level; Metal es la mega-maza, pero acá ya lo terminamos tantas veces que dudamos que alguna vez lo juguemos de nuevo... aunque pensándolo bien, todavía no intenté derrotar a Metal Gear con los puños... 8)
Nos vemos guitarreando por ahí...

Nicolás (¡Apellidos, por favor!)

Hola: Soy Nicolás, y soy poseedor de una PLAYSTATION y les quería decir que la revista es, lejos, la mejor de todas (eso que leí unas cuantas). Quería comentar dos cosas del número 13:
1- La de ese yankee: Que si no le gusta este país "bananero" se puede ir cuando quiera a Yankilandia (realmente me molestó que los acusara de "chorros" sin tener idea de la vida).
2 - Al amante de KoF le quería decir que no se caliente por un comentario que hizo Santiago, yo por ejemplo compré Rainbow Six y ellos lo calificaron como "compra lamentable" y yo ni me ofendí como un bolu%# ni lamenté mi compra, así que me parece un poco desubicado mandar una carta put%&ndo a Santiago por su calificación.
3 - Otra cosa que quería comentar es lo de NEXT LEVEL EXTRA y es:
Si no podían bajar el precio de alguna de las dos, ya que uno quiere tener la colección completa de NEXT LEVEL y se hace un tanto difícil pagar ambas revistas.
PD: Sigan mandando cartas "peleadoras" porque es muy entretenido cómo se responden.
Por favor, pasen mi carta, y ahí van mis preguntas:
1) ¿Cuál es tu nombre?
2) ¿Que diferencia hay entre las sagas de Street Fighter EX y ALPHA?
3) ¿Salió Guitar Freaks en castellano, cuánto sale la guitarra y cuánto el juego?
4) ¿Va a salir Marvel Vs. Capcom 2 para Play?
Gracias y hasta pronto.

Nicolás, bueno, sobre el primer tema sobran los comentarios. Sobre lo de los Final Test y sus puntajes, los juegos los clasificamos y les damos la puntuación que a nuestro criterio se merecen. Si aún así el juego le gusta a alguno de ustedes aunque tenga un 1% de calificación, está OK. Gustos son gustos. Rainbow Six puede llegar a haber sido revolucionario en PC, pero la versión de PlayStation sin lugar a dudas es patética, como mínimo.
Por lo de Next Level Extra no te hagas drama que no va a ser mensual sino que va a salir entre un período tipo 45/60 días, por lo que no se te va a hacer tan difícil. El precio no lo podemos tocar por los costos de impresión que manejamos en todas nuestras revistas...
Ahora, a las respuestas, caballero...
1) Maximiliano (Nota del Editor: alias "el Boss").
2) La principal diferencia es que la serie Alpha está hecha en 2D al estilo animé, mientras que los EX están hechos en 3D y la acción se desarrolla en 2D.
3) No. Solo está en Japonés, pero te aseguro que se puede jugar perfectamente. Es más, en Japonés tiene tres palabras y hasta los menúes están en inglés. La guitarra ronda (acá) los $190. Es salada, pero tené en cuenta que va a servir para todos los Guitar Freaks e incluso para acompañar en Drum Manía en la PSX 2 (¡sí, se va a poder conectar a la PSX2!). Y teniendo en cuenta que el juego es TAN bueno, te recomiendo que si está dentro de tus posibilidades te la comprés. No te vas a arrepentir ni un segundo. Yo me paso HORAS ENTERAS jugando y jugando... es super adictivo... ¡Ni qué hablar de los temas musicales que son para tenerlos en un CD y escucharlos todo el día! Fanático ¿yo? Bueno, sí, un poco... (Nota del Editor: Maximiliano es totalmente FANÁTICO.)
4) Por ahora está en consideración por parte de Capcom, pero realmente no estamos muy seguros de que sea posible, por lo menos con todas las cosas que prometen. Hay que tener esperanzas...
Hasta la próxima, te manda saludos un Freak de las guitarras...

Jorge Sánchez

Gentuza de NEXT LEVEL:
Antes que nada los saludo con un fuerte... ¡¡¡HOLAAAAAAAAA!!!
Me llamo Jorge Sánchez y vivo en MORÓN. Soy poseedor de la "MIJO MACHINE" del Mercado... la PSX. Pero el motivo de este mail es otro, como se darán cuenta más adelante...
Y, por supuesto, como lo hacen todos, también pienso aburrirlos con las típicas frases como: "La revista me parece excelente"; "Quiero felicitarlos por la mejor revista de videojuegos"; etc.
Me pongo a pensar e imagino que Uds. ya se estarán cansando de estas aburridas, pero muy y por mucho, merecidas frases.
Por otro lado quisiera ayudarlos y defenderlos por los dos últimos "BARDERITOS DE MI%$&@" que los bardearon por dos pelo%&@... en el número anterior. Sobre un juego que, aunque tenga muchos fanáticos, va aburriendo porque los cambios que le hacen son muy pocos. Por supuesto estoy hablando de KoF.
Y también defenderlos del otro salame que los bardeó por la revista. En mi opinión, si Uds. copian o no el formato de una u otra revista, realmente no me molesta porque la información que Uds. nos brindan ninguna otra logra hacerlo.
Lo único que sí puedo llegar a "SUGERIRLO SIN AGREDIR ESTÚPIDAMENTE" como lo hizo "DAMIÁN DE APELLIDO DESCONOCIDO", es el tema de las secciones. A mí me da lo mismo pero él pudo haberlo hecho en forma de sugerencia. En vez de poner en chiquito la aclaración en español, pueden poner en español, en grande "Cargando..." y abajo más chico "Now Loading...". Pero eso realmente no tiene mucha importancia, ya que el nivel que tiene la revista es extremadamente alto.
Ah... me olvidaba... también este mail va dedicado al otro desubicadito de "FEDERICO", que en el número 12 los criticó por lanzar las soluciones "MUY TEMPRANO", como les dijo él. Y llamó algo así como "JUGADORES DE SEGUNDA" a los que miran la solución de un juego buscando alguna o varias ayudas. En ese caso, YO entraría en esa calificación, ya que yo soy de esos pibes que no son de dedicarle mucho tiempo a pasar un juego y en caso de encontrarme con trabas, soy de aguantar bastante y, si no puedo superar esa traba, soy de mirar la solución. Pero lo que más me molestó de ese pibe es que me parece que él era uno de esos jugadores de segunda y

que quiso cambiar, pero al encontrarse con las soluciones del juego en la revis... ¡se debilitó más de una vez y tuvo que ceder!
Bueno... no los aburro más... espero qué esta defensa les sirva de algo... o que por lo menos todos los que piensen bardear a la revista N° 1 en el área de VIDEOJUEGOS sepan que siempre va a haber algún gil como yo que defienda la revis!!!
PD: ¡¡¡HAGAN POR FAVOR EL TORNEO DE WINING ELEVEN 4!!!!
PD2: Me olvidaba... Nivel X es horrible pero toy' de acuerdo con Uds. en que ¡¡¡NATALIA es un BOMBONAZOOOOOOOO!!!
PD3: ¿Cuándo van a tener una página en Internet? ¿Será dentro de poco? ¡¡¡Bueno... eso espero yo y to' los que leen esta espectacular revista!!!
PD4: Sin ánimos de presionar... (mentira... jajajaja), les cuento que es el tercero o cuarto mail que mando... y me encantaría que lo publiquen entero... ¡¡¡así las personas a las cuales este mail está dedicado pueden leerlo entero!!!
Jaajajajjaajjajaaa
¡Nos vemos!

Mirá, Jorge, nosotros te agradecemos que nos quieras defender y a todos los que lo hicieron (ni se imaginan la cantidad de e-mail y cartas de lectores indignados que nos llegaron) pero en realidad la mejor defensa es la revista en sí misma. Ella habla por nosotros todos los meses y obviamente les debe doler mucho a los que no les conviene que estemos -competencia, envidiosos y demás... 8)- que mes a mes lancemos al mercado una revista como Next Level que -modestia aparte- está sentando las bases del tipo de revista que quieren los Argentinos y, sobre todo, demostrando que no somos imbéciles y que sabemos apreciar un producto hecho dignamente. Por suerte existen imprentas con capacidad de brindarnos color y calidad a cada una de las páginas que nos deslomamos diseñando. Humildemente, estamos marcando un camino. Gracias a eso nuestros competidores tienen la obligación de mejorar cada vez más, y así nos beneficiamos todos. Como dijo alguien: Bienvenida la competencia... 8)
Respecto de los demás, lo de KoF no es tan terrible, hubiera sido piola que en vez de insultar, planteara su opinión con un poco más de calma.
Lo del tema soluciones qué te puedo decir... es una de las cosas que más nos piden... nosotros no podemos dejar de ponerlas... y por eso creamos una revista alternativa para contentar a todos. Al que le gustan que las use y el que no, que no les dé bolilla. ¿No? Como dije, muy pronto se van a llevar una grata sorpresa (y quizás dos...).

Mariano Erausquin

¿Qué tal? Mi nombre es Mariano Erausquin y soy de Quilmes. Ya les he escrito en otras oportunidades y ustedes muy amablemente me han contestado. Ahora, ¿puedo comentarles una cosa? Ese salame que no da su nombre, el que atacó a la revista, ¿quién es, el hijo del Ratón Mickey? Porque parece amar mucho a los del Norte y odiar las producciones nacionales, sin argumentos. Pero a decir verdad, el pibe bien o mal compra la revista de ustedes, y lo que realmente les tiene que preocupar es que ésta se venda (y se vende), así que no se preocupen en darle tantas explicaciones a esta clase de tipos que son los que realmente le hacen mal al país, ya que son ésos a los que le gusta comprar todo lo que es importado y es esto lo que provoca gran parte del desempleo de la Argentina.
En síntesis, hay gente como ustedes, como yo (ganándome la vida como profesor de diseño gráfico y operador de PC), y muchos otros que son laburantes en serio, y por suerte es una minoría y ojalá desaparezca de una vez este tipo de personas que lo único que hacen es criticar y esconderse como ratas bajo un nombre falso.
No espero que publiquen esto, sólo es un comentario y les agradezco el tomarse la molestia de leer esta carta.

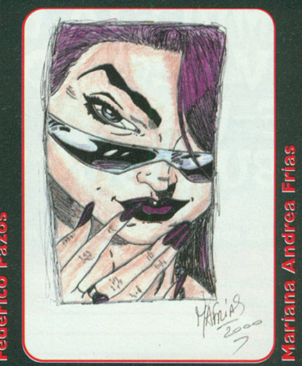
Bueno. Llegamos al final. Qué les puedo decir... Realmente me apena que una sección tan copada como la del correo se haya visto repleta de insultos, ironías, bromas y demás... y espero que el mes que viene, ustedes los lectores comiencen a enviar sus cartas habituales (con comentarios, dudas o cualquier locura que se les ocurra) pero, por favor, sepultemos este tema, porque es improductivo seguirlo ahondando, ¿OK? Como habrán visto en algunas respuestas, el próximo mes, a lo sumo en dos, tendrán un anuncio muy importante dentro de lo que es Next Level. Disculpen el manto de misterio, pero por el momento es absolutamente necesario... hasta el mes que viene, y me despido con una frase de Caballos Salvajes, aunque un poquitito diferente... "¡La p%$a que vale la pena hacer Next Level!" 8)

Readers Gallery


Norma Elena Sosa



Federico Pazos



Mariana Andrea Frias

Este mes Norma Elena Sosa es la afortunada ganadora de un juego original de PlayStation, ¡Norma, pasá cuando quieras por la editorial a retirar tu premio!

Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4ºB (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

PRIMERA SELECCION ANUAL

NEXT LEVEL

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1999

POR PRIMERA VEZ TENES LA OPORTUNIDAD DE PREMIAR EL MEJOR JUEGO DEL AÑO QUE PASO. TU VOTO Y EL DE TODOS LOS LECTORES DE NEXT LEVEL PREMIARA LA ORIGINALIDAD Y LA CREATIVIDAD DE TU JUEGO FAVORITO, CON LO QUE SE HARA ACREEDOR DE UN PREMIO ESPECIAL QUE LO DISTINGUIRA DE SUS PARES.

SI ENVIAS EL CUPON POR CORREO, HACELO A "PREMIOS NEXT LEVEL - PARAGUAY 2452 4 "B" (1121) CAPITAL FEDERAL", Y SI ES POR E-MAIL, A PREMIOSNL@CIUDAD.COM.AR



CONSOLAS DREAMCAST



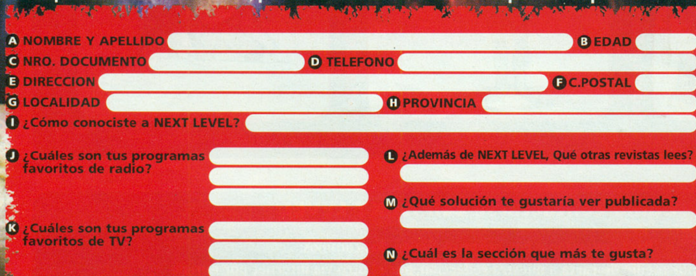
ACCESORIOS



JUEGOS ORIGINALES

COMPLETA EL CUPON, ENVIALO POR CORREO O E-MAIL, Y GANA FABULOSOS PREMIOS!

Si no querés cortar la revista, podés mandarnos una fotocopia del cupón


A NOMBRE Y APELLIDO ____ B EDAD ____
C NRO. DOCUMENTO ____ D TELEFONO ____
E DIRECCION ____ F C.POSTAL ____
G LOCALIDAD ____ H PROVINCIA ____
I ¿Cómo conociste a NEXT LEVEL? ____
J ¿Cuáles son tus programas favoritos de radio? ____
K ¿Cuáles son tus programas favoritos de TV? ____
L ¿Además de NEXT LEVEL, Qué otras revistas lees? ____
M ¿Qué solución te gustaría ver publicada? ____
N ¿Cuál es la sección que más te gusta? ____
O A tu criterio, el mejor juego de 1999 es: ____
P ¿Qué consola tenés? ____

BASES DE LA SELECCION

1) Se admite la presentación de más de un cupón en el mismo sobre, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se repite el nombre del participante en más de un cupón, se descartarán los sobrantes automáticamente. 2) Se admite el envio de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el 22 de Abril y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Mayo de NEXT LEVEL. 4) Los ganadores serán comunicados fehacientemente del premio obtenido y el lugar de donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Abril de NEXT LEVEL. 5) Los ganadores ceden a NEXT LEVEL el derecho de publicar sus datos personales en las formas que dicho titular considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la selección y hasta los 365 días de su finalización. 6) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 8) NEXT LEVEL podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) NEXT LEVEL no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ningún otra en relación con los premios que se ofrezcan. 10) NEXT LEVEL no es responsable por ningún tipo de daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudiera ocasionar el uso de los premios. 11) NEXT LEVEL puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) NEXT LEVEL podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones de la selección. 13) La participación en esta selección implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como las decisiones que adopte NEXT LEVEL sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.